SOFTWARE & CD-ROM MAGAZINE 锁定全世界完整的游戏情报

软件与光盘

軟體世界





2000年秋季东京电玩展现场报导

东京电玩展周边集锦

周边发烧街

11

2000.NOVEMBER

麻辣大富翁

New GAMES 映像馆

第七封印 26P

轩辕剑参外传-天之痕

战斗领域 Battle Realms

古老卷轴III之晨风 The Elder ScrollsIII：Morrowind

大富翁5

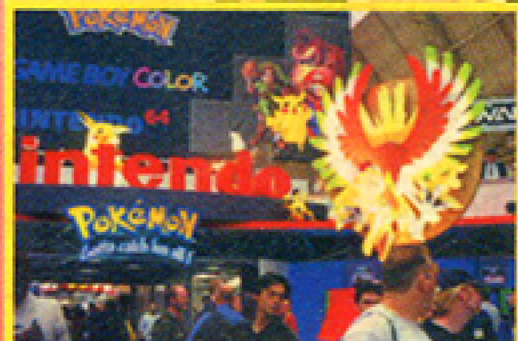
永恒传说

星舰迷航记之舰桥指挥官 Star Trek：Bridge Commander

红色势力 Red Faction

便利商店2

十九款游戏一次让你看个够！



采访热线你我他

ECTS欧洲娱乐商展现场直击

第二届相香港漫画节暨Cyber嘉年华

万象攻略台

幻想纪元

圣章女神传说

专题报导



令人怀念的武侠作品

21世纪新版新风貌

重现剑仙奇幻世界

新蜀山剑侠传

软件与光盘 专题报导●新蜀山剑侠传 总第26期 2000.11月号

【破碎虚空原班制作人马-北斗星工作室最新力作】

仙狐奇缘

一段诡谲多变的武林恩怨

一款精雕细琢的游戏大作

一部浪漫凄美的爱情故事

纠葛的爱恨情仇，人鬼仙的恋爱故事。

有趣的宠物饲养功能，可以养出各种不同爱宠。

分属金雷水火四种属性的宠物，各有不同性格，将伴玩家闯天涯。

真实性的日夜变化，人鬼妖世界更分明。

时间与环境的改变使敌人有不同能力，战斗更具挑战。

史无前例的超豪华3D剧场，似梦似幻历仙境。


北斗星工作室


智冠科技


金海湾

新倚天屠龙记

金庸

如果鹿鼎记2的严谨制作让你深受感动

那你更不该错过

新倚天屠龙记

原班人马再度挑战金庸世界的情与义

倚天剑 屠龙刀

何以武林正道魔教皆欲得之而后快

江湖险恶死生一瞬谁是武林真霸主

傲天下 称至尊


精采多变的物品组合系统


改良式的战斗表现


深情游戏主题曲

3CD装喔~

69元

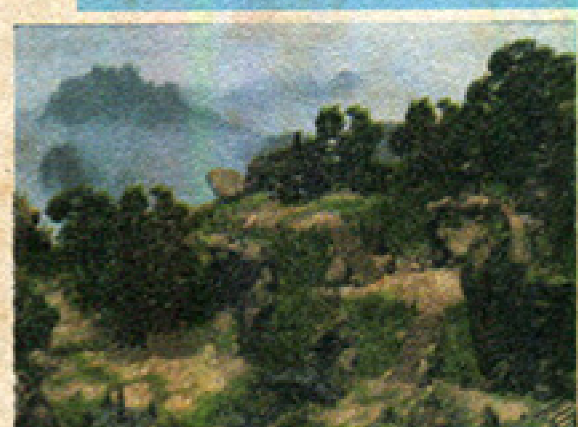


软件与光盘

2000.11月号 总期26期

主管：中国科学技术协会
主办：大众科技报社
本刊电子函件地址：
soft_cd@263.net

4 专题报导
新蜀山剑侠传



“新蜀山剑侠传”在影视娱乐圈的影响力并不下于其他成名武侠小说，因此这样的游戏题材再次以重新脱胎换骨的重生方式出现在玩家眼前，应该不是一件意外的事。所以在2000年的今天，全新的《新蜀山剑侠传》，将以完全不同于上一部的剧情内容和玩法，配上日以千里进步的美术和程序技术，期望能够再次带给玩家惊艳的感觉！！



7 周边发烧街
东京秋季电玩展 周边集锦





除了游戏，各家厂商所推出的周边商品也是会场的焦点之一，赶快看看我们发现了什么吧！

10 特别企划
东京秋季电玩展

虽说这次的东京电玩展，少了SEGA、SQUARE、SNK几家天王级厂商参展，但东京电玩展依旧不失它的指标性意义，我们怎么可以错过呢！



26 NEW GAME 映像馆











26 第七封印
28 轩辕剑参外传--天之痕
30 圣诞任务
32 战斗领域
34 古老卷轴III之晨风
36 星舰迷航记之舰桥指挥官
38 大富翁5
40 永恒传说
42 红色势力
43 ONi
44 宙斯
45 海贼
46 GO!GO!美食王
47 便利商店2
48 铁血联盟2中文版
49 学生骑士团
50 土豆大兵
51 职业杀手47号

16 采访热线你我他

16 ECTS 欧洲娱乐商展现场直击！

相较于美国E3展的壮观豪华，ECTS比较像是纯为全球各国买主所举办的商展，虽然少了些气派，但是房间里所发生的事情及展出的软件，可是足以影响全球接下来几季的市场导向！



20 第二届相香港漫画节暨 Cyber 嘉年华

香港的展览一向有它的地域特色，这次“香港漫画节”与“Cyber嘉年华”两个会展一起举办，精采程度是香港历年之最。

23 新片前哨站

23 冰风溪谷-寒冬之心
魔兽争霸 3
24 帆船世纪 2
星际贸易战
混乱时空
25 盟军敢死队 2
模拟游乐园
龙穴冒险 3D

52 On-Line 最前线

乐园

《乐园》是台湾省三大畅销在线游戏之一的《石器时代》的妹妹作，因此当试玩版推出时，就受到相当的注意。意外的是在截稿前，《乐园》在日本的公司传出经营不善的消息，也让《乐园》的未来充满变数...嗯...还是先看看它的游戏介绍吧！



54 樱花路透社





- PS2 开启 2001 年电玩战争
- KONAMI 情报集锦
- 东京秋季电玩展2000　PS2周边机器大解析

58 华山论件



中文区
58 中华英雄
60 刀剑笑
61 勇者泡泡龙3

原文区
62 引魂者
63 异形-黄金版
64 捍卫长空

81 软言硬语

82 件光碟影
84 软件咖啡屋
85 硬件观察哨
90 有问必答

91 网路夜未眠

92 网海拾贝

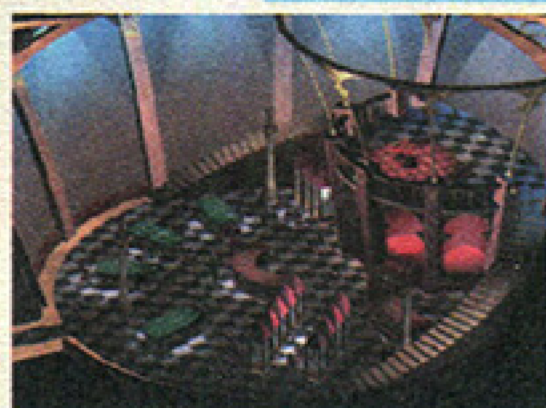


108 流行资讯网

- 卢卡斯LucasArts和EA签署合作计画！
- 《古龙群侠传》现身
- Eidos不卖了
- FIFA 2001开打
- 生化危机 与 古墓丽影　电影新情报
- 网易推出EaseGame个人战网

112 攻略百分百









111 幻想纪元
116 圣章女神传说

其它精采专栏

97 邮购工作站
98 游戏真言堂
104 PC告示风云榜
105 游戏审判团
106 中国魔法牌教室
110 秘技梦工厂
123 精品赏析
135 读者画廊
138 友情天地
140 玩家心声
142 玩家诊疗室
143 回函卡

主　　编：吴开流
社　　长：李　刚
总 策 划：黄嘉仪
编辑部主任：李旭朝
执行主编：杨智钦
执行编辑：周　越
特约编辑：赖冠州　黄咏麟　王剑飞　贾　可　章　衡　汪海峰
执行美编：郭丽莉　廖素芳　郭淑贞
发行联络：黎冬梅
广告经营：吕　刚　马东东

出　　版：《软件与光盘》杂志社
编　　辑：《软件与光盘》杂志编辑部
地　　址：北京市西城区龙头井街３２号
邮　　编：100009
编辑部电话：（010）66139822
办公室电话：（010）66189677（广告、发行）
图文制作：次世代工作室
正文印刷：北京新特文教印刷厂
总发行处：北京市报刊发行局
订 购 处：全国各地邮局
国外总发行：中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国际标准连续出版号：ISSN1008-097X
广告经营许可证：京海工商广字0195号
邮发代号：2-213
国外代号：M231
国内统一刊号：CN11-3941/N
定　　价：8.8元

★本刊在各地邮局（所）可破月订阅：本社常年代办邮购。
★本刊版权属软件与光盘杂志社所有，未经许可，不准以任何方式作全部或局部之翻印、仿制。
★稿件从发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归软件与光盘杂志社所有，不得侵犯。
★本刊稿件敬请作者自留底稿。从稿件投往本刊之日起，3个月后不见采用或通知，作者可另行处理。
★本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，软件与光盘杂志社概不承担任何连带责任。
★本刊如有任何印刷装订质量问题，请直接拨此电话与印刷厂联系调换。（010）65753848

欢迎使用首都在线免费电子邮箱
http://freemail.263.net

新蜀山剑侠传

剑仙这样的角色当然是住在这有如仙境一般的场景中。

被所有武侠小说名家奉为经典的“新蜀山剑侠传”，在好几年前就曾经被改编成为电脑游戏《新蜀山剑侠》，那时候造成的热潮与轰动使得武侠类型的角色扮演游戏更为风行，尤其将女孩子当作主角的特殊设定，也让清一色用男孩子当作主角的角色扮演游戏有了新的趣味，也可以说是有了新的突破！！

“新蜀山剑侠传”在影视娱乐圈的影响力并不下于其他成名武侠小说（它被翻拍成电影、电视剧的纪录也是很可观的），因此这样的游戏题材再次以重新脱胎换骨的重生方式再次出现在玩家眼前，应该不是一件意外的事。所以在2000年的今天，全新的《新新蜀山剑侠传》，将以完全不同于上一部的剧情内容和玩法，配上日以千里进步的美术和程序技术，期望能够再次带给玩家惊艳的感觉！！

蜀山的世界、蜀山的背景

在《新蜀山剑侠传》这个剑仙世界的特色，在于每位剑仙均擅长御剑，且能身剑合一飞行于天地之间，但到了凡人充斥的城镇当中，却又得隐藏其高深道行，不得声张，以免惊吓一般百姓。而到达剑仙这个层次并不是努力修练就可以，本身还必须有一定资质条件才有可能进一步的修炼到这样的境界，由于在剑仙的领域中，有好人也有坏人，两边的人马为了自己的目的时有争战，并且不断的修炼以提升自己的能力；而在剑仙这样的境界中，决斗已经不是一般武侠的招式相较，而是以御剑缠斗为主，并视情况施展个人身上的特殊法宝，来取得胜利。在背景故事当中除了人物以外，更不乏各种灵性之物所修练而成的精怪，如猿、鵰、芝仙，也有邪派如文蛛、蛇妖、蜗牛精等等....。



游戏中奇特的角色处处可见。

故事中发生的地点更是描写的让读者叹为观止，从小南极、光明境到百蛮山，每个地点的描述都像是出现在仙境中的美轮美奂，特殊建筑物以及不同地点的各种生物更是让人佩服作者的丰富想像力，而这样奇妙玄幻的背景，这样一个充满神、怪、诡、奇的剑仙妖邪世界，与一般人世并立存在，但却自成一世界。在制作小组巧心独匠的规划之下，撷取其中精采一段，且故事冲击性较为刺激的完整部份，来作为《新蜀山剑侠传》的主要架构。游戏中剑仙以峨嵋派为首，掌门为妙一真人和玄真子及苦行头陀合称东海三仙，而游戏主角则以妙一真人爱子——齐金蝉为主，以其参与各种除妖孽，斗邪道，闯阵法，通过种种考验及劫难，最后总算学有所成，得妙一真人允许，和其三世爱侣“朱文”寻找并开辟自己的洞府，以为日后修行所在之各种历程....。

蜀山剑仙大展雄风

除了剧情曲折离奇，背景设定匪夷所思之外，《新蜀山剑侠传》游戏的另一个所谓超级特色，就是人物角色的个性和特色分明，每个角色都有自己详细的身家背景，在角色的设定上面，游戏制作小组特地仔细研究过小说中的每一人物，务求要让每个角色的造型符合小说中的描写。游戏的人物图是以2D来显示在界面以及对话上面，



飞雷洞内

新蜀山剑侠传



齐金蝉

男，籍属峨嵋派，为妙一真人之子，年十一、二岁，眉清目秀、面白如玉，头上梳了两个丫髻，齿白唇红，浑身上下好似粉装玉琢一般。身穿粉红色对襟短衫、胸前微敞，戴一个金项圈，穿白色的短裤，脚穿多耳蒲鞋。个性活泼胆大，初生之犊不畏虎，急功好义，是个闲不下来的人。



齐灵云

女，籍属峨嵋派，为妙一真人之女，绝色女子，年约十八九岁，身穿紫衣，个性中规中矩，像个老学究。



朱文

女，籍属峨嵋派，师承黄山餐霞大师，原名朱梅，后改名朱文，并投朱梅（嵩山二老之一）门下，是金蝉的三世爱侣，年约十四，貌美秀丽。



李英琼

女，仙风道骨，神采清爽，目如寒星，光彩照人，年纪约十六、七岁，个性急切，常常出手不留情，在原著中为主要的角色之一。



严人英

男，秀眉虎目，隆准丰额的白衣少年，长身玉立，英姿飒爽，年约十七、八，和周轻云是一对爱侣。



周轻云

女，籍属峨嵋派，师承黄山餐霞大师，身段婀娜，长相英气逼人，一身青衣，年约十八、九岁，个性嫉恶如仇。



钱莱

长眉星目、粉面朱唇、两耳垂珠、鼻似琼瑶、头挽双髻，穿一身淡黄色短装衣裤，质似鲛绡，露出半截手臂和下面一双小腿，赤足不袜、又白又嫩。看去玉人也似，竟和石生一样俊美，宛如瑜亮并生，难分高下。年纪大约十来岁，被金蝉收为徒弟。

在游戏进行当中，则是用3D制作的人物和角色，而2D的图形特别经过多次的修饰，每个角色侠骨清风，玩家绝对能够感受到不同于以往角色扮演人物的感觉！！

仙境、奇遇、玄幻的场景

由于《新蜀山剑侠传》描写的场景多达数百个，而且这些场景在故事剧情上，几乎不会重复（除了像是主角的家之类的场景！！），所以在美术方面可以说是费尽了所有的功力，希望能够将小说中的著名场景完全的呈现在屏幕上。游戏中会出现的大型场景多达200多个，这些还不包括室内的房屋场景，每个不同的场景在设计方面，都是先用3D去计算，然后再经过2D的修饰。为了表现出大多数地点仙境般虚无飘渺的感觉，美术和程序人员加入了所有必要的气候效果，如：下雨，飘云，大雾。在地图场景上面，动态的物件也不在少数，瀑布、流水、各种小动物、烟火的飘动，绝对会让玩家感觉自己在真实的环境之中冒险，为了表现各种精采剧情，制作小组设计多达数十段的过场动画，例如玩家破石洞斩蛇妖，或者蛟龙出现的时候，都是张力十足的动画，一定会让玩家大开眼界，而游戏中交代剧情的小人物动画也非常的多。



至于3D制作的人物角色会有各种的动作来表达当时的状况，配合紧凑的故事情节，绝对会让玩家感到《新蜀山剑侠传》的游戏性非常强烈。音乐部份更是经过专业的配音，不论是平常画面的轻快探险行走，特殊事件的诡异气氛，或者是战斗时候的紧张情绪，音乐都是掌握的那么恰到好处，让游戏整体更加的出色！！

专题报导

新蜀山剑侠傳

法宝！我要得到最强的法宝

这些就是其中小小一部分的法宝介绍，在游戏中主角会得到一份法宝图鉴，只要得到手的法宝，都会出现详细的图画和说明。尽力得到所有的法宝也是游戏中的另一种挑战，当然了，想一次就收集齐全是不太可能的，而且越强的法宝，会有越明显的负面效果（例如减弱使用者某一种属性），所以，想要得到最强的法宝就得打遍天下无敌手，想必也不是那么容易的吧！



灵蛇锦

攻击法宝，此锦可化成青蛇飞腾于天，以灵活倏忽，绕缠无定之姿态，缠攻敌手，带有毒蚀之性。



癸水雷珠

攻击法宝，火雷，壬恶之火鼎沸癸寒之水后，使其凝炼成晶，内充五色雷胆而成，能在水中施用无忌，而且以一化多防不胜防。



乌云神鲛丝

防御法宝，用鲛网织成，能大能小，遇妖术邪法，一放出有亩许方圆，将自己笼罩，不致受害，妙用无穷，可抵御煞性法宝。



归墟鼎

防御法宝，此鼎纳合四方地气，再以玄门真法聚融炼化为一地煞之气，借煞气防敌抗邪，以刚克刚。



玄藏唤灵钵

防御法宝，密法祭起，钵中所藏之灵魄魂精飞窜而出，可抗异宝之攻击，可增加防御力。

奇妙的故事情节，梦幻一般的中国玄幻场景，特殊的战斗系统，配上剑仙级的角色人物，想要尝试新型态的角色扮演游戏吗？想要扮演剑仙御剑的快感吗？《新蜀山剑侠传》相信是你今年最好的选择！！

天地奇具、法宝战斗概说

在小说中，由于剑仙自己的能力出神超凡，所以可以炼化出许多的独特的法宝，借以帮助自己战斗和击败敌人之用，《新蜀山剑侠传》特别将这样子的概念加以延伸，设计了一套崭新的战斗系统 -- 法宝系统。基本上，游戏中的敌我双方都会有自己惯用的武器，可能是剑也或者是刀，每个人习惯用的武器会如影相随，然后培养出灵性，这就是剑仙的基本武器。在大地图上面遇到敌人之后，敌我双方会直接在地图上开打，这时候只见背上的武器一闪，敌我双方的手指互相比画，双方的武器就冲向天空开始缠斗起来，这时候再配合各式各样的法宝，替战斗作更强的攻击，或者辅助或者防御，不同的法宝有不同的能力。



游戏中的法宝设计有上百种，除了在小说中出现的特别法宝之外，许多是游戏的战斗企划费尽心思所设计出来的，因为在小说中并没有如此之多的法宝。而为了让游戏性更加突出，在法宝的设计和制作上面，除了有造型的草稿设计之外，使用方法以及能力也都经过了仔细的规划，绝大部份都没有重复，可以说是达到了角色扮演游戏中物品使用的一个纪录。

作战的时间不是采用回合制也不是即时制，而是端看两方的法宝施展速度，原则上遇到了敌人两方的出手时间没有限制，可以说是变相的战斗即时制，但是因为不同的法宝施展的时间不一样，可以持续的时间也不一样，加上属性不同，攻击防卫或者辅助的效果也是不同。在你来我往的法宝攻防战中，将角色扮演的战斗加入了策略的法宝运用，并且每一种法宝都会有自己的施展动画，玩家在战斗的时候，绝对会大呼过瘾！！ S&C

新蜀山剑侠传 征答活动

只要你写下这两个问题的正确答案，将回函寄回《软件与光盘》编辑部，就有机会获得简体版《新蜀山剑侠传》游戏一套，共有五个名额：中奖名单将公布在《软件与光盘》杂志中。

所有中奖的读者我们会在游戏制作完成后，以最快的速度寄至府上，请耐心等候。

一、武艺高超的剑仙除了剑艺超群之外，还常会修炼什么以作御敌之用？

二、主角是蜀山哪一门派之下？



2000东京秋季电玩展 周边集锦

别以为东京电玩展Tokyo Game Show只是展出最新最炫的游戏软件或大型机台，推出周边商品的各家厂商当然也不会忽视在展览厂中争取演出的机会。不管是需要在现场碰运气才能拿到的商品，还是限量贩售的产品，只要游戏够红，周边精品没有不热卖的道理，所创造出来的人物只要够惹人疼惜、够可爱，总会有人不惜花费大笔口袋中的钞票疯狂地收集与采购。所以说本期的周边发烧街要为您所介绍的，都是在九月下旬东京展出的最新与最热门的周边商品。

寺井由纪

以虚拟歌手寺井由纪为主力宣传周边商品的PEANUTS CLUB（公司名），在第三十八届Amusement Machine Show（大型街机展示会）中发放寺井由纪的精致宣传画，现场并展示它的各项商品，有时钟、打火机，当然还有精美的宣传画，而其它的各类型商品都有固定发售时间的预定。





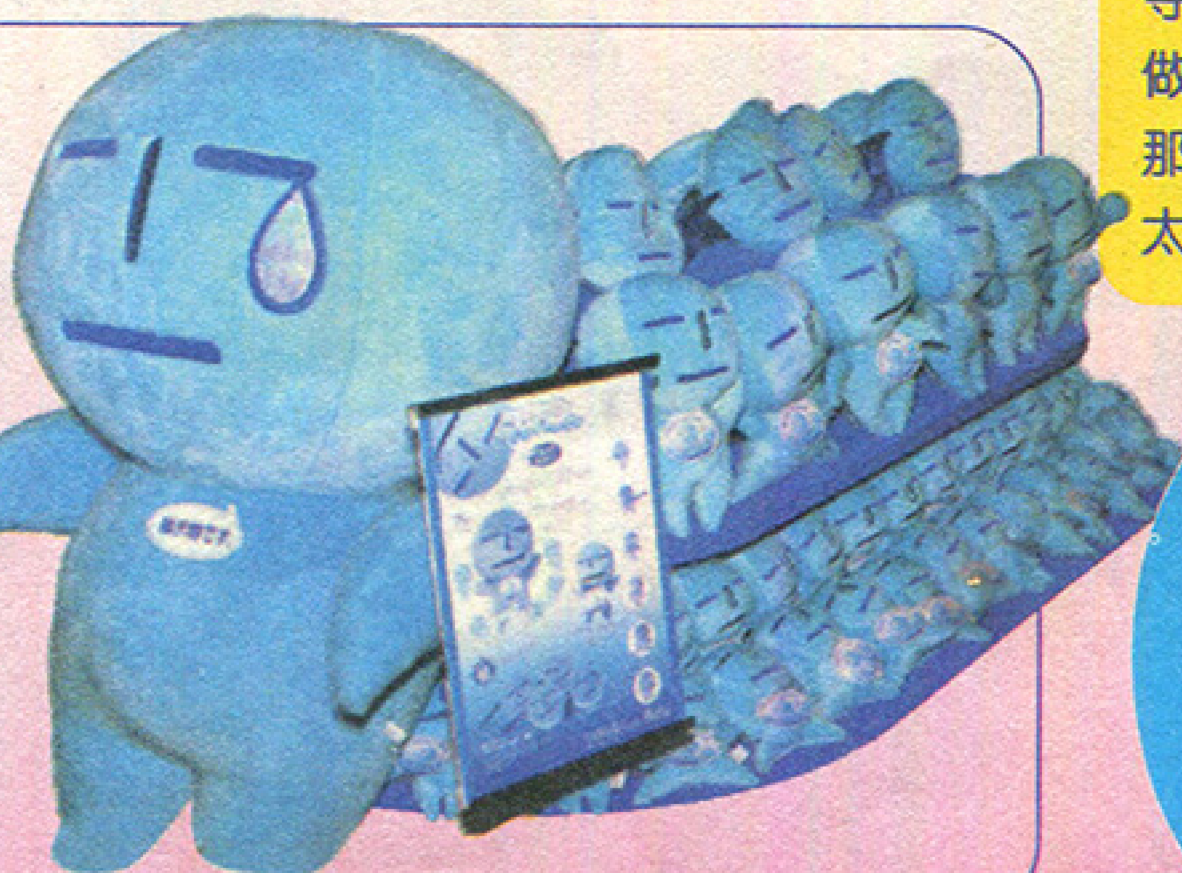
寺井由纪时钟：看到美女不由得精神振奋，这时钟还附有闹铃的功能。

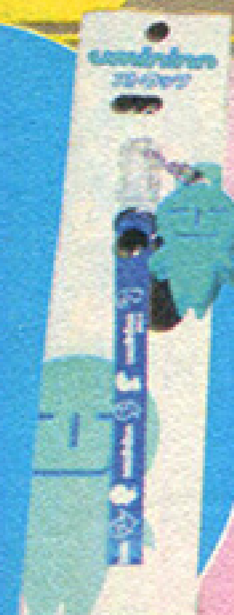


寺井由纪等身人偶做得像真人一样，那衣服的绉褶实在太神奇了！

海人

简单明朗造型的うみにん（海人）以蓝色大海男儿的形象很显眼地出现在展览场里，这个可能会造成热门的商品，他的各种表情与简洁有力的线条看来将会形成另外一阵旋风。





可以依据心情而挂放的手机吊饰，现在的心情是忧郁的吗？



这个吊挂布偶心情不好，流下一滴眼泪。



Hanapoo

Konami公司眼看《Post Pet》电邮宠物软件大行其道，不只软件受欢迎，连周边商品也有商机可图，所以推出了《Hanapoo》这个以狗狗为主角的同类型产物，以人类最忠实的朋友--狗为主体，所架构出来的虚拟宠物世界。与这只小花狗一起推出的小气球、杯子、贴纸、手表、信封信纸都会在市场上贩售。



多罗和他的夥伴们

《iモードもいっしょ》是行动电话上可以玩的小游戏，其实这是以日本九九年最受欢迎的人物造型再度推出的游戏，看各个表情丰富的人物造型，会勾起和它一起生活的各种点滴回忆。

阿夫罗狗

这只小狗很摩登，顶了不同形式的发型，很复古也很流行，它的名字叫做阿夫罗狗。



趴趴熊

在日本，会依照节庆的变化而推出特别的商品，图中这个趴趴熊是预定明年二月时发售，为了日本传统节日女儿节所推出的纪念商品，送礼自用两相宜。





ねこちる

猫也是很能赢得喜爱的宠物之一，而采中国造型很受瞩目的“亚细亚的ぬいぐるみ”一组里面有五种服装造型，连帽子也都很有韵味。

Kobamuda

Kobamuda冬季限定的人偶和小时钟。





叠叠龟

有没有觉得这"趴趴龟"的造型概念很神似什么？这个名称为PonPon的"叠叠龟"，圆滚滚的样子或许会变成另一波收藏的热潮。

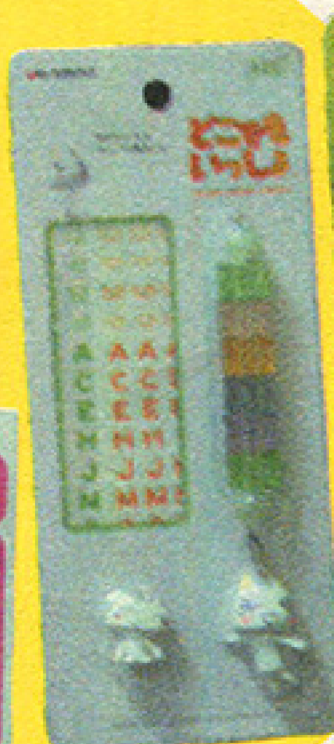


还记得326这号人物吗？之前的新樱花路透社曾提过，那种无厘头画风很受欢迎，而这个装饰品略带点戏谑的意味，垂吊的326娃娃的头、颈是分开的，有点啼笑皆非的感觉。

Kermit这只青蛙是最近相当受到欢迎的热门商品。









《Post Pet》的主人翁"桃子"的周边商品推陈出新，图中这是可以吊在手机、皮包、任何地方的挂饰。

どこでもいっしょ的手机吊饰，这个设计满特别，不仅可以更换大小，连附上去的贴纸也可以经常更换。



这是电影《一家之鼠》里面的老鼠小吊饰布偶。



《Post Pet》当中的一员：兔子，做成mouse pet，对经常使用电脑与鼠标的人，会有会心一笑的感觉，它因为会随鼠标的滑动而弹动，相当有趣。



这是寿司海豹里面最受欢迎的妈妈。



どこでもいっしょ转转蛋，不旦有组合的乐趣，还极具有收藏价值。



特别企划

日本东京电玩展2000《TGS2000》

现场报导

文／Serena

入场费用：一般（中学生以上）	1200日圆	当天购买
	1000日圆	预定
小学生以下	免　费	
特别优待券	500日圆	

日本东京电玩展2000《TGS2000》现场报导

特别企划

2000年亚洲最大的电玩游戏展览－日本东京电玩展，再度在千叶幕张展出了！这次的展览会场一共分为三大区（8个 HALL），第一区（1～3 HALL）为游戏精品展售区、海外展示区、一般展示区、饮食区；第二区（4～6 HALL）为一般展示区、网络游戏展示区、PC GAME展示区、游戏学校展示区、冒险游戏展示区。第三区（7～8 HALL）则是事件展示区、饮食区、儿童区。和上届展览相同的是，精品展售区和儿童区同样是被安排在会场两端。





这次2000年秋季展的展出日期为9月22日至24日，其中第一天9月22日为记者及业界厂商参观日，三天的参观时间均为早上10:00至下午17:00。主办单位照惯例为日本CESA协会，参展厂商为63家，较去年同期少了11家，不知是否因为前一天（21日）为38届Amusement Machine Show的关系，使许多大型电玩厂商转移展览场地，也使得笔者多了一场展览可看，算是意外的收获。



会场外观就可以看到醒目的Xbox标志。

这次的东京电玩展，因为少了SEGA、SQUARE、SNK几家天王级厂商参展，所以会场的焦点自然便落在由SCEI所领军的PS2众摊位上啦！

SCEI

惊动会场的GT2000

让众玩家望穿秋水的赛车游戏《GT2000》，这次终于在会场上公开了最新的画面和试玩机台，由摊位上试玩者大排长龙的盛况来看，不难看出这款赛车游戏受欢迎的程度。

这次公布的PS2版《GT2000》拥有下列几项特点：

1．利用PS2的强大运算机能，模拟出驾驶房车时的真实物理特性。

2．与动画同等级的游戏画面，真实的车体环境反射、排气管排出热气时的热空对流特效等。

3．收录了市面上可见到的150辆实车，车体模型的精密度亦为前作的十倍以上。

4．加入了气候的概念，也就是说，在不同的气候下，玩家将会体验到不同的驾驶乐趣。

5．对应USB力回馈方向盘。这款由罗技（LogiTech）开发，代号GT Force的力回馈方向盘，在会场也有试玩展出，这款方向盘最大的特色是附了脚踏的油门和煞车，用它来玩《GT2000》的确相当刺激喔！





Dark Cloud

这是SCEI专为PS2开发的首款RPG大作，拜PS2的强大机能所赐，《Dark Cloud》有相当夸张的画面表现，而在会场所展示的DEMO中，有段微风吹拂水面，拂起阵阵涟漪的画面，看得在场人士是惊叹不已呢！



这款游戏的另一个卖点，是让玩家能自由制作游戏世界中的"街"。利用所收集的世界石配置的不同，游戏中的"街"也会有完全不同的变化。PS2从发售至今，一直没有一款够份量的RPG大作，难怪这次SCEI要大力宣传这款《Dark Cloud》了。

日本东京电玩展2000《TGS2000》现场报导

特别企划

Blood

这是一款利用PS2的DVD大容量特性所制作出的惊耸AVG游戏。主角是一位将要考大学的高校生，碰上了狩猎"翼手"（也就是吸血鬼）的少女小夜后，所连带发生的一连串故事。



拜DVD的大容量所赐，游戏中动画的质与量都有相当大幅度的提升。附带一提，《Blood》的制作群卡司相当坚强，包括了《攻壳机动队》的押井守、著名插画家寺田克也、日本动画界名人中村 悟等人，让人不禁期待能早日体验到这款风格独特的游戏呢！

其它游戏

另外如元气的《首都高ZERO》在会场也有相当的人气。这款赛车游戏在DC上已经发行到2代了，玩家在游戏中驾驶自己的爱车，奔驰在午夜的东京环快道路上，以打败所有飙车族，得到"首都高最速之神"的称号为目标。会场中所展示的最新PS2版本和DC版实际上差异不大，不过看得出来画面更加细致，光影效果也比DC版更好。



《袋狼大乱斗》虽然主角一样是袋狼，不过这并不是《袋狼大进击》的后续作品，而是一款玩法类似《任天堂大乱斗》的四人对战动作游戏。



《SKY GUNNER》是SCEI制作的空战游戏，是一款以追求单纯射击快感，让玩家能重新体验空中战斗为目的的游戏，会场并没有试玩机台，不过从DEMO的画面和系统看来，应该是款相当值得期待的作品。



CAPCOM

金城武制作的鬼武者

格斗游戏大厂Capcom这次在TGS2000中主推的大作《鬼武者》，在会场上也造成了相当的轰动，试玩台的人气超旺，只能以爆满来形容！这款游戏是由金城武协力制作，甚至游戏中的主角"明智左马介"长相都酷似大帅哥金城武呢！

《鬼武者》是款类似《生化危机》的动作解谜游戏，玩家必须在纷乱的战国时代中，封印挑起战乱的幻魔。不过因为制作小组最后想把游戏中的动作成分加重，让玩家在斩杀敌人时能获得更多的乐趣享受，所以导致游戏发售日期一延再延，看来喜欢《鬼武者》的玩家得要再等等了！



燃烧吧！私立格斗学园



虽然这次TGS2000中少了SEGA参展，让DC声势减弱不少，不过会场上还是能见到DC的踪影，像是这款《燃烧吧！私立格斗学园》便是自PS移植至DC的格斗游戏。借由DC的强大硬件性能，DC版的《燃烧吧！私立格斗学园》画面有相当大幅度的进化！当然，DC版本不可免俗的加入了更多新角色，各种爆笑的双人协力技也依然建在，甚至在新增的三对三乱斗模式中，还有更夸张的三人协力技喔！

Capcom VS SNK

这款在DC上发表，被誉为格斗游戏梦幻组合的超大作，从会场中永远排了一长串的"人龙"等待试玩，就可以看出它的超人气！这款梦幻作品集合了格斗游戏史上最强的两大集团SNK和Capcom的知名人物，所以玩家终于能实现春丽大战不知火舞的梦幻对决了！不过这款游戏的系统是以《Street Fighter II》为基础加以强化而成的，所以玩惯格斗游戏的高手级玩家可能会觉得不够刺激...。附带一提，在会场中制作小组也宣布了《Capcom VS SNK 2》将开始制作，让我们一起期待2代发售日的到来吧！



日本东京电玩展2000《TGS2000》现场报导

KONAMI



这次KONAMI在会场展出的游戏共有三十几款，场面甚是壮观。KONAMI这次在TGS2000中仍以PS游戏为大宗，如《幻想水浒外传》、《实况野球2000开幕版》等，不过最令人感兴趣的应该还是PS2的《特攻神谍2－自由之子》。

小岛秀夫的另一作品Z.O.E

虽然《合金装备2》宣布发售延期，不过同样是由小岛秀夫制作的《Z.O.E》已经确定会在明年二月发售。《Z.O.E》是款以机械人战斗为主体的动作游戏，玩家驾驶巨大机械人进行战斗，而且还充满各式情报及各种精心设计的谜题，非常有趣。

游戏的幕后制作小组说出来更是吓死人。游戏制作人由开发《合金装备》的王牌制作人小岛秀夫担任；制作执行总监为《心跳的回忆》的冈村宪明；机械设定则由担任《合金装备》美术总监的新川洋司操刀；人物设定由《机动新世纪Gundam X》的西村诚芳设计，卡司超坚强。

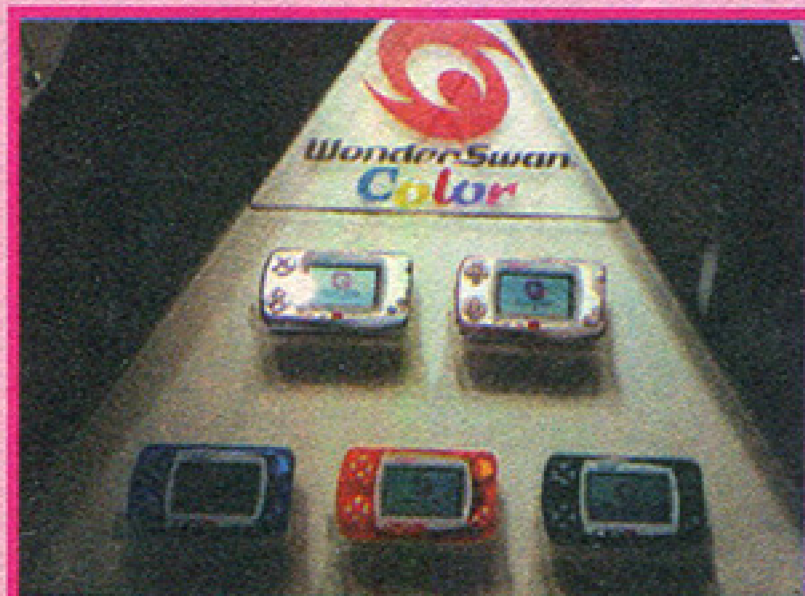


《Z.O.E》也宣布了会在发售的游戏中附上《合金装备2》的体验版，讽刺的是，这却成了《Z.O.E》最吸引人的卖点，看来《合金装备2》的魅力真是无人可挡啊。

BANDAI

"最终幻想"VS"彩色天鹅"

BANDAI这次卯足了劲宣传将于12月发售的掌上型游戏机《彩色天鹅》(WonderSwan Color)，整个WonderSwan馆里，摆了一大堆附有大耳机的WonderSwan试玩机。这次的彩色机种因为加入了USB端子，所以将能接续在PS2、PC、甚至是次世代的行动电话上。在史克威尔宣布成为其支持厂商后，彩色天鹅的声势更是扶摇直上，会场上BANDAI的电视墙一直重复播放历代的《最终幻想》系列画面，或许就是想借12月跟随彩色天鹅（纯白机种）一起发售的《最终幻想一代WS版》，将WS的销售量拉至最高峰吧！



机动战士钢弹

在经过20年的等待后，玩家终于能在PS2上扮演传奇的驾驶员阿姆罗，驾驶爱机RX-78，和吉翁帝国展开一场宿命的对决了，这款将在PS2上发售的射击游戏，让会场不少钢弹迷感动落泪。这款游戏的最大卖点当然就是重现一年战争中的名机，除了RX-78外，钢弹加农、钢弹坦克，甚至夏亚的红色卫星都会出现在游戏中，因为PS2的强大性能，游戏中的各式钢弹模型可说是精细无比，笔者好奇的贴近屏幕看了看游戏画面，竟然连钢弹胸前的驾驶舱舱门、关节的承轴等细节都能看的一清二楚，叫人不得不佩服PS2的威力！

KOEI

决战II

这款PS2战略游戏的续作，将游戏舞台从战乱的日本战国移到了古中国的三国时期，游戏中将会有七十名玩家熟悉的武将登场。虽说《决战II》的故事背景是以三国为基础，不过整个背景故事却都是原创的，故事由刘备的恋人貂蝉被曹操抢走开始（有点不伦不类？），玩家扮演的刘备必须依靠人才的优势，来对抗曹操的百万大军，或是反过来扮演曹操这个角色。

如果玩家看过《决战》画面中百人大对决的场面，一定会被这样壮阔的气势吓得吐出舌头吧？不过，《决战II》能够同时进行战斗的士兵竟是前作的五倍，也就是说，在《决战二》中，玩家将会看到五百名士兵大混战的盛况了。会场中有段孔明使出龙卷风攻击，刹时间将数百人卷入云端的游戏画面，看得在场人士是目瞪口呆呢！



日本东京电玩展2000《TGS2000》现场报导

特别企划

赛马大亨4 和 美少女学园

KOEI在会场上也展出了另一招牌作《赛马大亨4》和《美少女学园》等软件，虽然赛马游戏在国内市场不大，不过在日本却拥有不错的人气，甚至曾一度被誉称为"国民游戏"呢。另外还有一款以三国为背景的PC网络游戏，叫《KINGWARS》，虽然会场公布的资料不多，不过有趣的是，虽然游戏以三国为背景，却出现了织田信长等著名的日本武将，更夸张的是武器表中竟有M66自动步枪这种怪异武器...？

NAMCO

时空幻境3：永恒传奇



《时空幻境》续作，NAMCO的招牌RPG，终于要在11月底在PS上发售了。会场也摆放了不少试玩台，让玩家能早一步体验这款名作。不过NAMCO这次在会场中把《永恒传奇》的宣传重点摆在三位女主角的声优上，倒是颇值得玩味。会场有个奇怪的展示电脑，只要你按下游戏中的角色，电脑就会发出一段由声优配音的对话，蛮有趣的。在一旁的精品区中，也有不少相关的电玩精品供玩家选择

MOTOGP

这款原本名为《GP500》的游戏，日前正式定名为《MOTOGP》的重型机车竞速游戏，是以真实的"FIM路跑世界选手锦标赛"为主轴，并收录真实选手资料为卖点。

游戏将包含大型街机模式、时间竞速模式、VS对战模式....等，并收录法国、日本、西班牙等地的真实赛道，赛道的跑道、路面、观众席、看板都将依照真实场地设计，并拥有相当真实的物理操作性，在笔者试跑了日本的铃鹿赛道后，发现这款PS2的竞速游戏画面实在是真实无比，让人忍不住想一玩再玩。另外在试玩机台旁亦展出了由HORI制作的专用手把。



附带一提，NAMCO在会场中，公布了一款PS2的3D模拟射击游戏，当影片开头出现"THE AC PROJECT"的文字时，笔者心想难道就是NAMCO的招牌3D模拟射击游戏《空战奇兵》系列的最新作？虽然影片播完之后，NAMCO并没有公布游戏的真正细节，不过这款神秘的3D射击游戏看起来仍值得期待。

TECMO

美少女大乱斗--生死格斗2





《生死格斗2》这次在会场上主要是展出DC版本的日文版，和PS2版本的《生死格斗2~激斗篇》，两个版本各加入了一些新服装和新舞台，其中有些有穿等于没穿的特殊服装，看的在场人士是鼻血狂泄，一发不可收拾。

UNiSON



是一款音乐跳舞的游戏，游戏中玩家必须扮演培养一个少女明星团体的角色，将她们训练成为一个全国知名的少女舞蹈团体。

SAMMY

赎罪兵团X体验版现场发售

SAMMY这次在会场中主推《赎罪兵团X》，在会场发放的《赎罪兵团X》体验版游戏片，吸引了不少玩家排队领取。

《赎罪兵团X》是由NAOMI移植至DC的2D格斗游戏，这款游戏堪称目前市面上最高等级的2D格斗游戏，画面特效华丽无比，开发公司更宣称游戏中格斗人物总共使用超过7500张的动画，使得人物动作超顺畅，让人眼睛一亮，因为NAOMI很少被用来开发2D游戏，因此这款游戏也成了宣示NAOMI实力的最佳样品。



日本东京电玩展2000《TGS2000》现场报导

TAITO

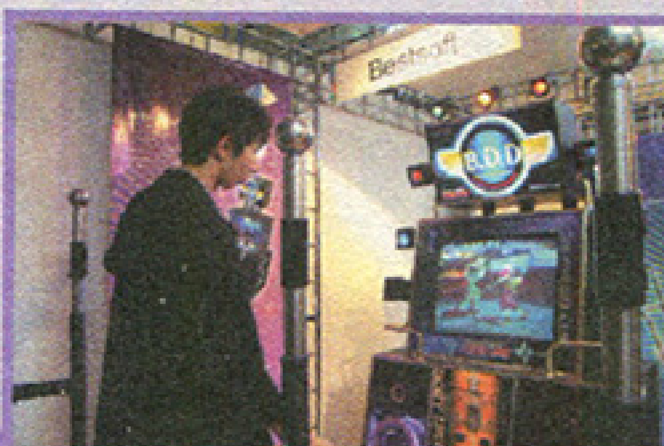
挖土机



是一款玩家必须要驾驶挖土机到处去执行工作的游戏，从常见的挖土、搬运重物工作，到奇怪的盛巨型咖哩饭、捞海龟等任务都会在游戏中出现。这款游戏从街机改为PS版后，也另外贩售其专用的双摇杆控制盘。

韩国区

韩国政府对电子游戏的大力支持已经不知让我们留了多少口水，此次电玩展也有不小的摊位，并展出数款游戏，包含了PC网络游戏与掌上型游戏，还有一种感应真人动作的大型格斗街机游戏，相当有趣。



这是一种新型态的格斗游戏街机，玩者必须挥舞手脚，屏幕上的人物就会作出相对应的动作，攻击敌人，可说是一种全新的玩法。



该展区可看到身穿韩国传统服饰的工作人员，正在发送宣传纸袋与DM。

COSPLAY



不知道是从什么时候开始的，COSPLAY已经渐渐地成为东京电玩展的重头戏，参观展览除了可得到最新游戏资讯之外，还可以看到许多真人角色扮演，由于扮演游戏或漫画中角色的COSPLAYER可以免付费进入，并可以使用大会特别为他们所设置的更衣室，久而久之，东京电玩展的COSPLAY秀已成了另一项非看不可的精彩活动。

会场花絮集锦



KONAMI最新推出的“电邮宠物”周边，整个摊位可说是琳琅满目。



这里也有卡片游戏的比赛。



彩色天鹅的展示会场与歌舞秀表演。



这是《心跳的回忆2》的等比例人偶。



当展览快要结束时，现场美丽的工作人员都会排成一列，供来场参观者拍照留念。



手拿感应球拍，玩者跟屏幕会有种真实对打的临场感。



《炸弹超人》的人偶娃娃。



《疯狂小子派对》的现场游戏竞赛。

ECTS 现场直击！

欧洲娱乐商展

美国的E3展与日本一年两次的东京电玩展都是大家所熟知的，不过在每年九月初秋，伦敦Olympia展览馆所举行的ECTS（European Computer Trade Show）欧洲电子娱乐商展，可是热闹滚滚，来自世界各国重要的电子娱乐厂商齐聚一堂，展出各家拿手绝活，希望能在全球数码娱乐王国占有一席之地。



相较于美国E3展的壮观豪华，ECTS比较像是纯为全球各国买主所举办的商展，除了电视游戏机厂商如任天堂、Sony以超大摊位展现实力外，其他的电脑娱乐厂商不少是以会议室隔间参展，而且不少厂商要在展前事先预约才得以进入。虽然少了些气派，但是房间里所发生的事情及展出的软件，可是足以影响全球接下来几季的市场导向哩！

Sierra

之前曾是冒险游戏龙头，并发行过著名FPS游戏《半条命》的大厂Sierra，也是以展示间的型式参展。同样的，展出的游戏也都非同小可。

全球On-line第一人称游戏始祖《银河生死斗》（Tribes）的续篇《Tribes II》也接近完成阶段，现场展出版本所呈现出来开阔的室外场景及快节奏团队战斗，相信是FPS玩家继《Quake III》后另一种体验。



继《法老》之后将推出的《宙斯》，也继承此系列细致优雅的一贯风格，是另一个媒体瞩目的大作。现场展出的还有以《半条命》新版引擎制作的《Gunman Chronicles》（暂译：枪手传奇）以及强调大场面3D即时作战的《Warrior Kings》（暂译：王者无敌）。



Ubisoft

以幼教及平易近人著称的法国名厂Ubisoft，近几年来动作不断，不但在全球各地广设分公司，展前更一举并购了美国著名的Red Storm公司，加上在线上游戏入口网站Gameloft及游戏机市场的多项投资，俨然成为欧洲一股强大的新势力。



虽然此次展览Ubisoft仍是以游戏机上的产品为主打，但展出的PC游戏像是以巫毒小子为主角的Evil Twin，其灵活的身手就让笔者留下深刻印象。此外Ubisoft作品中少见的即时战略游戏《Peace Maker》，高度的指挥官级人工智能和运用媒体介入战场的新观念都表现不俗。



Blizzard

这些未来大作的最好例子，就是刚在全球“瞬间”卖出两百余万套佳绩的《暗黑破坏神II》之开发厂商Blizzard，其摊位在会场的角落，完全没有布置，只在外墙上挂上《暗黑破坏神II》的大海报。



依据经验，只要Blizzard有参展，都会有重要的讯息向全球宣布：去年震撼全球PC市场的《魔兽争霸III》就是最好的例子。今年也不例外，除了展出更加精炼成熟的《魔兽争霸III》外，在现场也展出了完成度约30%的《暗黑破坏神II》资料片。



这次资料片新增两个角色：女刺客和德鲁依高原战士，另增加新场景及多种新怪物，并采纳全球玩家对《暗黑破坏神II》的建议，如增加置物箱的容量等等。女刺客可以双手携带轻型武器，感觉起来蛮像忍者的；而德鲁依高原战士则有召唤自然生物的能力，可以携带如狼群或巨熊为其效命，看来死灵法师有强大对手了！

本资料片预定明年第一季发行，届时Battle.net上的全球排名又要重组了。

Buka

笔者印象中有一款以可爱坦克作战的游戏－《梦幻小坦克》，它就是这家俄国厂商的作品。摊位虽然不大，但许多产品都相当有国际观。这次在该公司摊位上展出的《ECHELON》就是一个非常与众不同的未来飞行模拟游戏，笔者认为它将是个杀手级的射击游戏。另外展出的几个策略游戏也都有极高的水准。



Take2

Take2是近两年来快速窜起的发行商，旗下的工作室都是赫赫有名的高手。引起万众注目的动作游戏《Oni》，无疑是众人的焦点。Oni不但能使用武器攻击，使用徒手组合技摆平对手更是她的绝活。另一款《Tropico》，则是以改良的《铁路大亨II》引擎，创造出更迷人的经营模拟世界。



持双枪的Max payne则明显受到吴宇森电影的影响，充满了暴力美学的风格。《Rune》是以中古时代武士为主角的动作冒险游戏，其3D成像引擎的功力真是令人吃惊。以同名电影改编的《厄夜惊悚》及模拟芝加哥黑帮的《Mafia》都是创新题材之作。



笔者认为以Take2近年来的发展，往后在全球电子娱乐市场上将占有相当重要的地位。

THQ

德国名厂THQ的主力在游戏机平台上，尤其是Gameboy color上。该公司过去推出的摔角、竞速游戏一向受到欧洲市场的喜爱，在PC产品上也一直有不错的表现。即将推出的策略模拟游戏《Culture》，温馨的风格相当讨人喜爱。





另外国外游戏媒体近来大力推荐的第一人称射击游戏《Red Faction》，看来会是《半条命》系列的主要对手之一。

此外，由《纵横太空》及《天旋地转》制作小组所推出的3D角色冒险游戏《Summoner》，同样具有惊人的画面表现，也将是年底RPG大对决的要角之一。



Mattel

大家对Mattel的印象可能不深，但提到芭比娃娃，相信没有人不知道吧！虽然Mattel近年在数码娱乐事业并不太顺利，但其下的品牌如SSI等，仍是玩家心目中的瑰宝。在展场上预告的《光芒之池》(Pool of Radiance)新版，便是媒体瞩目的硬派RPG大作：引用AD&D新版规则，预计将是下半年度各RPG的对手之一。





军事玩家期待已久的《鱼叉4》(Harpoon 4)、《Close Combat 5》及改为3D的战棋游戏《Panzer General 3》，也将是Mattel未来的王牌。

Cryo-Interactive

到了欧洲，就不能不提以冒险游戏著称的法国Cryo Interactive。超细致的画面呈现和高水准的配乐风格，都是这家公司在全球威名不坠的金字招牌。为了因应全球多变的市场，Cryo今年也开始进行扩张，并推出和以往不同风格的各式游戏，朝全方位发行商目标前进。

笔者最欣赏的游戏是具有双轴主线的冒险动作游戏《Arthur's Knight》，融合具有相片般高水准的背景及3D的人物，根本就像是在梦境里！另外以朴拙造型和爆笑小动作频繁的动作游戏《Gift》，也使观展的群众传出阵阵的笑声；而以大富翁类型出现的《Money Mad》，则展现了法国人的另一种幽默。



CDV



CDV就是推出战争模拟游戏《装甲骑兵》《Sudden Strike》的发行公司。此次展览当然是以它为重点！会场除了有大屏幕展示外，还有许多相关的精品都很有看头。看看旁边那个美眉，很酷吧！

线上游戏

整个展场声势最大的线上游戏，要属由FUNCOM这个北欧公司将推出的《Anarchy》：不但内涵结构大得惊人，画面表现更是令人激赏。不过玩家可能要等到明年才有机会看到正式版，现在则在进行Beta测试。



推出过《决战九重天》(Mankind)的Cryo Network，则是运用该公司特有的SCOL虚拟3D技术，制作数个非常独特的线上3D游戏，像是类似福尔摩斯探案的FOG、全球寻宝游戏Treasure Hunt，国内玩家可以体验到不同于现行线上游戏的风格。

当然，提到线上游戏就不能漏掉韩国厂商，不论是线上RPG或是线上机甲格斗，或是角色养成游戏，韩国厂商的创意表现及网络应用实在值得国内研发厂商参考。

Hasbro

同样由玩具公司踏入数码娱乐，Hasbro近年来致力于推出轻松的复古小品，让游戏的年龄普及化。此次展览同样维持一贯风格，各位可以从其会场布置感受出轻松活泼的一面。



韩国厂商

这次展览最让笔者印象深刻的，是数家来自南韩的游戏厂商。不但规模相当大，展出的游戏也都具有进军国际的机会。像是以制作《kingdom under fire》并由欧洲名发行商G.O.D代理发行全球的Pnantagram公司，就有不小的摊位并展出许多特别的游戏。



展场甚至有一个韩国馆Game Infinity，是韩国为推广韩国游戏到世界各地的组织，提供厂商发表产品的窗口：其中如Wizard soft公司的《七年战争II》及《Jurassic Era Primitive war2》都在美术上有不错的表现。

Index plus

Index plus的作品也是以优美的场景著称，预定于明年推出的动作冒险游戏《The Insider》则呈现出一种法式007的优雅风格。

以西方著名剑侠唐磺及威尼斯为背景的《Casanova》，则重塑威尼斯的浪漫风情，并以西洋剑对决增添了不少动作元素。对我们来说，这是间比较陌生的公司。

Rage

记得3D加速卡刚出来时，Rage公司的Incoming就是常被杂志拿来测显卡的指标：即将推出的系列作品《Incoming Force》，依旧将3D加速卡的功能推到极限，其他发表的竞速或动作游戏，也都以精采的画面表现让笔者大开眼界。

Codemaster



Codemaster是一家国内玩家较少接触的品牌。熟悉国外游戏环境的玩家可能记得，当初Sierra大裁员时，Codemaster接下了不少Sierra的“弃婴”。此次该公司的阵仗不小，展出了许多有潜力的产品。最让人印象深刻的是《Colin McRae Rally 2.0》越野赛车，相信喜爱飙车的极限玩家一定会爱上这款游戏。

由西班牙工作室制作的《Severance：Blade of Darkness》是具有强烈动作要素的角色扮演游戏，无论在场景和人物的塑造上都有独特的风格。《World Championship Snooker》则以真实撞球冠军群英为号召，号称模拟最真实的虚拟撞球世界.....



硬件周边玩具

除了游戏以外，两家水火不容的显卡厂商也都参展彼此较劲，Nvidia和3Dfx都卯足劲争取游戏厂商的支持，希望能主宰下一个阶段的硬件规格主导战。除了硬件及游戏支持周边如摇杆、方向盘外，最有意思的周边，要算是制作游戏角色玩偶模型的这家公司了。瞧～看到《Diablo II》和《生化危机》人物角色了吗？





结语

虽然没有美国E3展的声光炫丽，ECTS展览代表了不同风格的另一股数码娱乐势力，正在全球崭露头角。玩家们，你准备好迎接下一世纪的数码娱乐狂潮吗？ S&C



第二届香港漫画节暨Cyber嘉年华

在今年八月九日至十五日，“第二届香港漫画节”于湾仔会议展览中心举行，不论场地还是现场节目，均比去年多出不少；今年有项很大的突破，便是和资讯界一起举办“Cyber嘉年华”，一票两玩，使得今年的漫画节多了几分科技味。

和以往的书展或漫画节一样，在开幕前一天，现场已经排了一大堆人；不过今年最注目的产品不是漫画，而是从漫画衍生出来的玩具刀剑！由于早前曾经发生过迷你刀剑伤人事件，所以香港对这些玩具兵器特别关注。根据香港法例，所有金属制并超过一英尺（约三十公分）的兵器，是不能卖给十八岁以下的青少年，不过很多漫画公司亦想出因应的对策来应付：简单来说，就是以不同的材质来制作，包括木材、塑胶等。



本次的展览有不少是以刀剑为主打

由于今年参展者众多，加上五天的节目亦不少，如果全都写出来恐怕要写满一本杂志，故笔者只挑其中精华，或是和游戏有关系的来报导。

天下出版社

今年天下出版社 推出一比一的“绝世好剑”和“败亡剑”，应该是会场卖得最好的两把一比一兵器～因为会场中很多人都背在身上走动！两把兵器均以塑胶制作，而盒子亦加上带子，可以直接背在背上，笔者就曾看到有人一次过背了三把绝世好剑。除了一比一的绝世好剑外，天下也发售充气式的绝世好剑，很多漫画迷亦直接拿出来在现场充气把玩。

另一个有关《风云》的盛事，便是《风云》将会开拍电视剧，据公布会有狄龙、朱茵、王喜、梁琤等著名港星，传闻谢霆锋及古天乐亦会参演，至于更详细的演员名单，则要等待有关方面公布。



不少群众都背了一把真实大小的绝世好剑。

轩辕剑漫画版面世

大宇资讯的经典游戏《轩辕剑》漫画版终于面世！从今年一月开始，大宇便在香港寻找漫画上的合作对象，曾接触多间漫画公司，其中雄狮主笔永仁与景东的画风令他们印象深刻，经过个多月评估后，终于决定交由雄狮出版社出版。由磋商到创刊号出版（八月四日），前后己经历了半年多的时间。



绘制《轩辕剑》漫画版的雄狮出版社。



《轩辕剑》的漫画原稿。

以往香港的游戏授权漫画都以日本的格斗游戏为主，而RPG还是第一次。雄狮表示，今次能绘画《轩辕剑》漫画版是国人的光荣，因为终于有中国人制作的游戏可以改编成漫画，不论是游戏界或是漫画界，都踏出了重要的一步，因此这次在编绘上特别用心，足有八期存稿才出版！



在赠品方面，轩辕剑漫画亦不马虎，第一期便送原色迷你轩辕剑（连剑鞘），另再加送珍藏木盒，同时更附赠《轩辕剑三》游戏试玩版，可谓物超所值。随后每一期都会送出轩辕剑漫画中出的著名兵器，读者也可借此机会收集一套完整的《轩辕剑》神兵，至于其他重要的宝物如练妖壶、魔法戒指等亦有可能当赠品送出，不过还是要等进一步的消息，才知道实际的情况。

由于大宇给予雄狮的自由度很高，所以永仁和景东表示有很大的发挥空间。因为日本的游戏授权漫画，从人物造型到故事都有严格规定，作者不能加入自己的想法；但《轩辕剑》则不一样，大宇表明只要有需要，雄狮可以根据漫画所需作调整或修改，为的是要能满足游戏的玩家及漫画的读者。这次雄狮更请到香港漫画界著名的漫画编剧文敌来负责编剧，使漫画的剧情有更强的吸引力。

漫画版故事以《轩辕剑三—云和山的彼端》的游戏为骨干，但一二代部份的人物会以仙人的身份出现，书中开场时亦会先交待轩辕剑的来历。原来轩辕剑是女娲给予轩辕黄帝对付蚩尤的宝剑，因为黄帝打败蚩尤后魔气影响人间，女娲本欲清洗大地（等于消灭全人类）使魔气驱除，黄帝不欲人类就此灭亡，便以此剑自尽，并把元神力量寄于剑中对抗魔气；只要魔气使邪魔出现，轩辕剑便会寻找适当主人，一起把邪恶消灭，这才让女娲打消清洗大地的念头。



一比一实际大小的轩辕木剑

为配合漫画节的活动，雄狮推出特别精装版的轩辕剑漫画版发售，也同场发售一比一的木制轩辕剑，每把售价三百五十港元，拿在手上一边挥动轩辕剑一边看漫画倒也有趣。

寻秦记

黄易先生的著名小说《寻秦记》由彩业出版社推出漫画版已这数年之久，故事亦发展至尾声。到底《寻秦记》之后，彩业又会有甚么新作品呢？原来是黄易先生的另一套作品《覆雨翻云》会紧接推出。《覆雨翻云》是一个奇情的武侠世界，画风上及表现手法均有别于《寻秦记》，会注重表现江湖异侠的浪漫美学，第一集已在9月6日抢先推出。



继《寻秦记》后推出的《翻云覆雨》漫画版。

另一个已得到有关方面证实的消息，便是《寻秦记》将会由TVB拍成电视剧集，主角项少龙则由古天乐饰演，看来今年《寻秦记》会大热，不知游戏会否趁这时推出。

Game One

以《多啦A梦大富翁》成名的Game One，自改组成为集团后，更努力推动香港游戏的发展。由于公司原来的中文名字"劲一番"太日本化，为了方便市场的需要，故现已易名为"智傲集团"。"智傲"二字其实取材自Game One缩写GO的读音，这次"Cyber嘉年华"之所以能和"漫画节"一起举行，也是Game One一手促成的。

在《求婚365天II》热卖之后，Game One的制作小组并没有闲下来，首先在漫画节当日推出《求婚365天II 网络版》，并定名为《爱・上网・求婚》。张柏芝仍是隐藏人物，只要透过网络连线，便可以一起来追求张柏芝；如果已经买了原来的《求婚365日2》，则可以在网上下载其更新程序。另外新版中张柏芝也不再是隐藏人物，玩者可以真接追求张柏芝。



现场气势十足的女皇骑士团

由于今年正是四年一度的奥运举办年，Game One将会推出一套以运动为主的新游戏，名为《世运大作战》。《世运大作战》是一个动作类游戏，玩者扮演其中一个角色，参加《国际女子七项全能田径赛》。既然是女子七项，那所有可扮演的角色当然也是女的。游戏估计会在最近完成，玩家到时便可在电脑上参予世界性的运动会～如果能在网上玩当然会更好了！



真人演出的女皇骑士团见习美少女群

以往Game One的游戏都偏向SLG和大富翁类型，一直没推出过RPG的游戏，不过未来大家可要改变印象了。Game One正积极研发一个全新的即时3D引擎，而这个引擎将会用来制作一个大型RPG《永恒传说》，不过Game One目前公开部份并不多，只知会是一个中世纪、魔法与剑的时代作为背景，而战斗方式会类似《最终幻想九》。

采访热线 你我他

今年Game One另一个重头戏，便是《女皇骑士团》。这是一个集合养成和SLG于一身的游戏，内容主要是讲述一个名为"斯洛伐尔"的皇国，历代都是由女子继承皇位，故保护女皇安全的骑士团自然也由女性担任。严格来说，玩者是扮演见习骑士的导师，从六名见习生中选三名来训练，把她们培养成为出色的骑士，获得进入女皇骑士团的资格；另外的三名角色则会由电脑所扮演的角色泰莱训练，并会与玩者竞争。玩者除了要替见习生安排课程外，游戏中还会发生战斗，战斗模式采棋盘式SLG的方式进行，更保留了Game One的"硬食系统"。


为求炒热气氛，Cosplay也是本次展览的重点之一

为了宣传《女皇骑士团》，Game One在展览期间请来六名美少女，打扮成六位见习骑士的模样，并可免费和骑士们合照（连立可拍照片都由Game One负责），可惜香港人大部份都不愿上镜，甚至有人一听到拍照便逃跑的情形，这如果是在我们这儿..嘿嘿...。

除了六位女骑士外，Game One还准备了第七位美少女，她便是网上游戏《脑力大作战》的"脑力超人"。《脑力大作战》由玩者扮演脑力超人，对抗想征服地球的维他博士，但作战的方式则是以智力问答的方式进行，似乎较适合年轻朋友。

火狗工房

火狗工房是香港一间新的游戏公司，目前还没有任何作品上市，不过正在制作中的《爱神餐厅》已进入宣传期，故也来参加"Cyber嘉年华"。不约而同的是，火狗工房也找美少女来Cosplay，但没有提供免费拍照；虽然如此，如果向她们提出合照的要求也不会拒绝。

以官方公布的资料来看，《爱神餐厅》应该是养成加饮食模拟的游戏，希望火狗工房这次能有好成绩，使香港游戏界多添一份动力。


火狗工房的美眉群。

FunLand共和国

这是个由"玉皇朝"、"Game One"、"数码通"（一家香港的电话网络公司）合组而成的网站，可说是漫画、游戏、网络的集成。FunLand的主要对象锁定在WAP市场，目前推出的产品有WAP版的《神兵玄奇》游戏。当然你不可能在手机上玩RPG，因此WAP版的《神兵玄奇》是一个兵器养成游戏，玩者登记后便会得到一把《神兵玄奇》中的兵器，然后便可以开始锻炼，当练到一个程度后，便可以在网上找寻对手单挑；如果得胜便会增加名气，最后看谁能挤身十大兵器排行榜。


三大集团合作的共和国网站。

除了游戏外，亦可以在"FunLand共和国"中欣赏四格漫画，或是用来交朋友。总而言之，其网站目标便是要成为一个全方位的娱乐地带。更让笔者惊讶的，是"FunLand共和国"费用全免！不限任何手机网络的用户，只要能上WAP，便能享受所有的功能。香港的行动电话费本身并不高，如果将来有更多游戏能选择，相信会吸引不少玩者的参予。



网际共和国的开幕仪式

杂谈

今年漫画节整体比去年精彩，但仍和去年一样缺乏一个重心主题，整个场地也是像卖玩具多于卖漫画，更有部份厂商因为附赠的刀剑未如期完成而让漫画延期。


连韩国漫画也远渡重洋而来。

另一个不愉快的事件便是VIP事件：因为部份人士捐了五百港元当公益金，便得到VIP入场证，不但可以用特别通路移动，更可以比所有人（包括记者）先一步参观购物：结果一队新加坡来的购物团把所有一比一的屠龙刀买光，使排队排了一整天的第一位仁兄徒劳无功（因为他也想买屠龙刀），幸好马荣成先生事后把手上的屠龙刀割爱，事件才得到一个皆大欢喜的结局。希望明年漫画节能改善，也希望明年漫画能变回主角，不要让那些有心人士找藉口来作无谓的批判。S&C

冰风溪谷：寒冬之心 Icewind Dale: Heart of Winter

资料片发表

制作公司：Black Isle
游戏类型：RPG
预定发售：2000年底

《柏德之门2》上市不久后，Black Isle Studios表示他们将在今年冬天推出另一款同类型游戏的资料片--《冰风之谷：寒冬之心》，以飨热爱AD&D游戏的广大玩家们。

《寒冬之心》将会采用由Wizards of the Coast所授权使用的最新“龙与地下城”第二版(Advanced Dungeons & Dragons Second Edition)的规则，包括了在“遗忘的国度”中所设定的新怪物、法术以及5个全新的探索区域。当然新的怪物与魔法是资料片中不可或缺的元素，例如野蛮人(Barbarians)、不死生物(undead)，还有一些有趣的魔法道具、宝物袋与魔法卷轴，其中光是武器和道具的数量就增加了八十多种。

游戏的剧本是由纽约时报的畅销书作家R.A. Salvatore的系列小说改编而成的，在《柏德之门2》中的种族、职业和技能等都会在资料片中出现，而玩家也以选择使用原来一代所使用的角色，或者是选用游戏初期所安排的角色。不过从目前的游戏设定看来，由于在资料片中一开始出现的敌人其杀伤力就相当吓人，而游戏的原始设定角色又太弱，所以原则上还是得将一代游戏片打通关，再以原来的队伍进入资料片中，才会有一段比较愉快的冒险(玩家的角色可以升到22级)。



虽然游戏的季节是在寒冬，但从视觉效果来看，明显的《寒冬之心》在颜色使用上要丰富许多。算算时间，当玩家将《柏德之门2》解决的差不多时，《寒冬之心》来的正是时候喔！

魔兽争霸3 Warcraft III

追踪报导

制作公司：Blizzard
游戏类型：角色扮演+即时战略
预定发售：2001年第二季

Blizzard公司的产品一向是以跳票闻名的，不过该公司的游戏品质也一直是大家所津津乐道的，所以两相权衡之下，大家依旧对Blizzard又爱又恨。而《暗黑破坏神》在全球卖个满堂彩后，大家也开始注意Blizzard旗下另一款著名系列续作--《魔兽争霸3》，而最近这个游戏似乎又有动作了。

相信大家都应该知道《魔兽争霸3》将以即时战略加入角色扮演的概念作为制作方向，并加重游戏中“英雄”的作用，所以这一次不再是出现大量的人海军队在地图上，而是由每位英雄带领小部队式的精英团员出征。而如果你的英雄不幸阵亡了，你可以再回到城中招募回来，并且无损于你之前所训练的等级与能力，这算是相当不错的消息吧！《魔兽争霸3》可操纵五种不同的种族，包括兽人(Orcs)、人类(Humans)、恶魔(Demons)、不死系(Undead)等，至于最后一种未公开的种族，Blizzard口风可是紧的很，迟迟不肯公布。

Blizzard也没忘了多人连线对这款游戏的重要性，除了会有包含Battle.net上所支持的一切功能，其他像多人对战、一对一死战、团队模式与任务进行等连线模式可说是一样都没少，而且极有可能出现创新的玩法。此外还有完全互动式的3D环境，并可以用地图编辑器创造出更完整的个人地图。至于何时可以出现试玩版，Blizzard则还在审慎评估当中。



新片 NEWS

前哨站

帆船世纪二 Age of Sail II

游戏介绍

制作公司：AKELLA
游戏类型：即时战争
预定发售：2001 年一月



正如游戏之名，《帆船世纪二》将以海上强权争霸为主题，展开一场海上霸业的争战。游戏的背景是在 1775 年至 1820 年间，此时正是海上霸权的显赫时代，玩家将与游戏中的 11 个强权国家中相互竞争，并建立起属于自己的海上霸业。游戏中包含了诸多战役与任务，例如美国与英国之间的征战、消威西班牙无敌舰队等，从一开始的少尉逐步爬升至舰队司令的光荣地位。



《帆船世纪二》共有超过 100 个以上的场景（战役）让玩者挑战，船队舰只更超过一千多艘，在多人连线模式上最多可支持 16 名玩者在 Internet 上对战。游戏中精心设计的自由调整角度选项的功能，让玩者就算在一片船海之中，也能精准的控制部队，打出一场漂亮的海战。

星际贸易战 Startopia

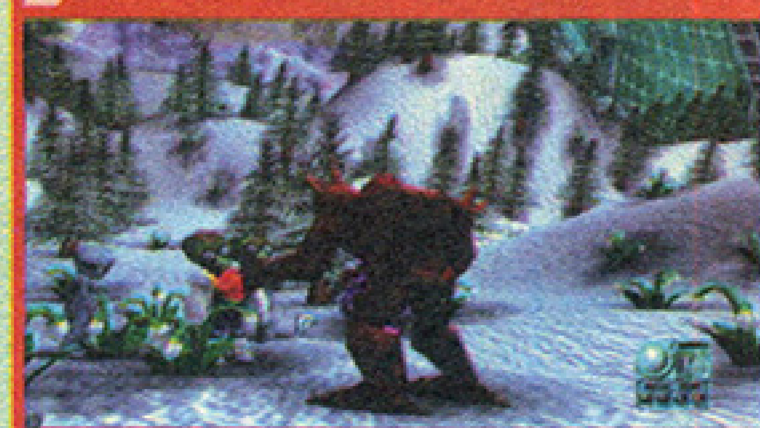
Mucky Foot 处女作

制作公司：Mucky Foot
游戏类型：3D 太空模拟
预定发售：2000 年 11 月



《星际贸易战》（Startopia）是款星际贸易模拟游戏，只是在外太空这种危机四伏的环境中，你还必须用武力来打败可能攻击你的对手，也因此形成了《星际贸易战》有点像是《模拟城市》与《地下城守护者》综合版的情况。

玩家的领地原本是个生命繁极一时的行星群，但在遭受到重大的攻击之后，现在仅剩少数的幸存者，而玩家的任务就是要利用仅存的资源与外星生物们合作，重建你的家园，经营这个环状的太空站，并提供家园给不同种类的外星人居住。星际贸易是这个游戏的主题之一，你必须赚取足够的利润来让这个太空站继续经营下去；但如何让你的居民生活的快乐也是同等重要，你必须在有限的预算下，兴建各种如赌场、舞厅、拳击场的设施来提升生活品质。不过你的外星邻居也会来扯你的后腿，你可以选择用经济力量或外太空武器来制裁他们。



混乱时空 Anachronox

2000 年 E3 展最佳 RPG

制作公司：ION Storm
游戏类型：RPG
预定发售：2001 年

2000 年 E3 展票选最佳 RPG 与 ION Storm 工作室的双重组合，是这款《混乱时空》（Anachronox）受人瞩目的地方。来意不明的外星生物、幻想未知的未来时空、奇异陌生的研究装置...，在在都有 ION Storm 继《大刀》之后同样调调的另类风格。《混乱时空》会采用《Quake II》的游戏引擎，玩家扮演一个被陷害的侦探，在这趟银河之旅中，你只能依靠自己的小聪明来逐步解开眼前的难题，找寻传说中已经灭绝的外星人。



盟军敢死队2
Commandos 2iGBehind Enemy Lines

新游戏图片

制作公司：Pyro Studios
游戏类型：即时策略
预定发售：未定

又是一个令人等到心酸的游戏，Eidos在10月公开了几张《盟军敢死队2》的新游戏图片。二代有哪些新特点呢？可控制六名角色、角色间可以有共有能力、支持640X480以上的分辨率、可用在多人合作模式中的单人任务...等。好了！目前我们知道的就是这么多，还是赶快来看游戏图片吧！





模拟游乐园
SimCoaster

主题乐园续篇

制作公司：Bullfrog
游戏类型：策略模拟
预定发售：2001年二月

还记得牛蛙公司（Bullfrog）所推出的《主题乐园》（SimTheme Park）吗？这次因为董事长要退休了，所以正在积极寻找接班人，而玩家就是董事长预定的人选之一；不过其他的董事们却相当不喜欢你，所以你必须拿出你的实力作出成绩，证明你是董事长心中的不二人选。

《梦幻游乐园》比起姊妹作更大的难度在于游戏中分别有三个主题馆：虚构世界（Land of Invention）、阿拉伯之夜（Arabian Nights）、以及极区（Polar Zone），所以你必须在这三个馆中来回穿梭，应付诸位董事们所出的一堆难题。由於工作范围大了许多，所以游戏中有好用的管理界面提供你各项信息，例如目前最受欢迎的游乐设施是什么...哪里脏乱到了极点？或者是直接点选在园内的游客，他们也会提供你宝贵的意见喔！

至于游乐园的精神象征，这次将有十八种过山车登场，而程序设计师还贴心的加入了一个过山车编辑程序，让玩者也可以自行设计惊喜刺激的过山车。据相关人员表示该程序的编辑绝对是相当的简单，所以到时网络上应该会流传了一大堆过山车程序吧！




龙穴冒险3D
Dragon's Lair 3D

PC移植版

制作公司：Blue Byte Software
游戏类型：动作
预定发售：2001年第一季

Blue Byt软件公司在10月初公开了这一款有浓厚迪士尼风味的《龙穴冒险3D》。看到游戏画面，也许读者会有种似曾相识的感觉，没错，《龙穴冒险3D》正是一款由经典的《龙穴冒险》街机游戏系列改版移植到PC的游戏。游戏虽然赋予3D新风貌，不过Blue Byt则是相当有心的聘请前迪士尼的动画设计师Don Bluth来制作处理游戏中的大量3D动画效果，所以游戏风格上比起一般“卖血”的动作游戏要卡通味许多。



- 类型：角色扮演
- 制作：智冠新广部
- 预定发行日期：2001年四月
- 游戏网址：www.soft-world.com.cn

THE SEVENTH SEAL 第七封印

被片头动画感动得目瞪口呆指数


这是智冠新广部目前正如火如荼进行的首部幻想式RPG大作，
据悉该小组因为对之前的成品不甚满意，
目前又再开始进行大幅部的改版作业
（他们似乎常做这样的事情...），
因此部分资料与人物
和本刊3月号的专题报导又有些许不同喔！

关于美术设计方面

《第七封印》的美术设计进行了一段为期不短的前置作业，目前制作小组正在全力制作第三版的人物模型。这次的重新制作是为了再次提高人物模型的水准，除了减少多边型的面数之外，也相对的提高模型的原滑程度。角色的毛发可以做到更柔软的飘动、微动，并加入厚度，让毛发看起来更自然。除此之外，所有的主要角色亦完全重新设计，外观将会和之前所完成的有所不同。



第七封印的动画制作

制作小组放了许多的心力在《第七封印》的制作过程里，目的是希望能够提升游戏的品质。对于玩家来说，一份陌生的游戏软件，首重的当然是游戏美术的部分。深知这点道理的小组成员，除了尽力在游戏的"内涵"上下足功夫，也希望能够在游戏的"外表"上争足面子，所以在游戏动画的品质部分自然是相当的重视与坚持。

以实摄方式进行采样

动画中各种真实效果的呈现，是令开发小组最伤脑筋的工作。为了达到更接近真实世界的各种环境效果，制作小组花了一番功夫找了许多特效专用的材质，并且也自己制作需要用到的材质样本。以火焰效果为例，小组成员们为了要在动画里能够忠实地呈现火焰真实燃烧的模样，以实摄的方式取得了火焰燃烧的样本，在火之谷的祭坛里，四周布满了熊熊燃烧的火焰，为这段动画更增添了几许真实感。



火祭坛上熊熊燃烧的烈火，是由制作小组实摄合成的结果。

严格品质控管

既然花了许多功夫在材料的准备上，自然希望能将最好的一面呈现在玩家眼前。对于这点，动画设计师相当的坚持要将最好的影片品质呈现在玩家面前。要求动画一定要在640x360的分辨率以上（DVD规格），并且能够达到每秒锺30格的拨放流畅度。对于制作完成的动画，每隔一段时间就会拿出来重新检阅一次，在有必要的情况下，都会再予以加强编修，甚至有几次将已制作好的动画片段重新制作。





女主角之一的“佛兰珂”登场

人物设定稿

这里首次公开《第七封印》3D人物设定的决定稿！！图片中的“沙帝斯喀尔提”与火妖精长老“英格妮”即是以第三版人物模型所制作而成的角色。由图里可以很清楚的看出，新的角色模型及贴图都相当的细致，而且产生出来的图形并不需要经过影像软件修饰即可达到相当精细的程度。





人物设定草图

飞空艇

预计以DVD规格出版

截至目前为止，以预估量来看，总计需要3.6GB，约有一个小时左右的影片资料，以一般光盘的容量来初估大概是需要到6片以上的光盘。若是再加入其它游戏资料的部分，则大约将近需要10片光盘（又破纪录了）。如此庞大的资料量，制作小组考虑采以DVD的方式发行，不过还是必须经过评估后审慎决定。《第七封印》尚属开发阶段时期，许多游戏设定的部分尚未完成，制作小组也持续地在加油当中，相信制作小组会将《第七封印》最好的一面呈现给大家。

沙帝斯喀尔提

飞入火之谷抢走“火水晶”的那组喀尔提就是风属性的喀尔提，它们称作“沙帝斯喀尔提”（以下简称沙帝斯）。沙帝斯在古呼荷语里是“头发”的意思。沙帝斯因为受到了风属性的影响，所以外表与一般的风妖精长老一样，由于是能量体的关系，所以十二名沙帝斯的长相都一模一样。这十二名沙帝斯，除了飞往火之谷抢夺火水晶的七人外，另外有五名待在禁咒谷的魔王神殿守候，等待火水晶的到来，准备完成魔王的复活仪式。由于刚复苏的魔王很多的记忆都随能量一起被封印了，所以需要依靠喀尔提的引导来解开封印。风属性的沙帝斯最重要的任务就是指引魔王前往风的能量封印处，解开封印。

英格妮

火妖精一族长老，聪明且有智慧的美丽女妖精，能力仅次于火妖精王“娃蒂”。在沙帝斯潜入火之谷祭坛时第一个出手的火妖精长老，足以证明在她美丽的外表下拥有极高的警觉心。在与沙帝斯的火水晶抢夺战中全力指挥其他火妖精及长老共同抵御防卫，在沙帝斯逃脱之后更是不放弃的紧追在后，从火之谷沿路追逐沙帝斯抵达炎城。S&C



- 类型：角色扮演
- 配置：Pentium 166
- 内存：32MB
- 制作：大宇资讯
- 预定发行日期：2000年12月
- 游戏网址：www.softstar.com.tw/

天之痕

轩辕剑叁外传

游戏设定抢先曝光

害怕又跳票指数


故事的开始

《轩辕剑叁外传·天之痕》故事，发生在《轩辕剑叁》之前一百五十年前的中国。

时代是中国的隋朝。北朝名君隋文帝，在派兵消灭了南朝陈国后，结束了中国南北朝几百年来长期之分裂局面。陈国遗民悲痛祖国亡灭，在公元六○一年，集结了数万兵马，兴兵反抗，意图复兴故国。隋文帝立即下令平乱，然而让陈国反抗军讶异的是：朝廷的平乱部队竟然只有二十人不到之兵马，而为首之人，竟是一位年仅十岁的少年！这位身披斗篷的神秘少年，以一把神秘的“黄金之剑”，在仅仅一击之间便将数万陈国反抗军马一瞬消灭殆尽、灰飞烟灭。神秘少年与天下无敌之黄金剑(轩辕剑)威名，自此令所有人闻之色变，再也没人敢起兵反叛朝廷。

妖星崩裂 魔界降临

太古五神器 真能阻遏神州天劫…？

十六年后，隋炀帝时代—男主角陈靖仇奉师父之命，踏上寻找传说中五样中原上古神器之旅。陈靖仇是陈国后裔，在襁褓时代隋朝四处搜捕陈国遗族时，他的师父陈辅牺牲了自己的孙儿，冒险将陈靖仇替代救出。陈辅将自己复国的愿望，全落在幼小的陈靖仇身上(陈靖仇之名，即是“靖北虏，复国仇”的意思)。由于十六年前历经那场惊心动魄之噩梦，师父深知自己绝对无法敌过那位手持轩辕剑的神秘少年，所以决心改换方式，开始四处寻找传说中能让人获得天下之五样上古神器——伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石，打算收齐它们，以它们的力量来复兴故国。

《天之痕》的故事，就随这场艰辛的复国之旅，逐页展开。









片头动画。

完全以中国世界为舞台

《天之痕》既是《轩辕剑参》的外传，许多玩家们一定会好奇的问：它是不是也像《轩参》那样，是一部横跨了欧亚两大陆的游戏？答案是：《天之痕》的故事完全发生在大家所熟悉的中原大地之上，是一部完完全全中国风之RPG。由于《轩参》推出后，许多玩家来信反应：磅礴如史诗一般跨越欧亚大陆的《轩参》，让人激赏再三，但玩家还希望玩到一部拥有《轩参》的效果，但完全以中国为背景的中国RPG。Domo小组为回应玩家的这一殷切期许，便将这次的故事，全部都设定在中国的土地上，并也交待了若干《轩参》原本在中国部分并未交待的部分。

隋末唐初是一个动荡但又波澜万丈的时代。在《天之痕》中，玩家将可看见许多自己熟悉的历史人物出现，并有历代的《轩辕剑》之角色，适度穿插于故事间。此外，感情戏也在这一次的故事之中担任了重要的比例，而且剧情上也延续了《轩辕剑》系列特有之上古神话色彩，及结合历史时代的特色。相信只要您是过去喜欢《轩辕剑》系列的玩家，一定可以在这次的《天之痕》中，满足地享受到一场值得回味再三的中国冒险旅程。

结语

因为时间的关系，因此本期只能针对游戏故事与部分设定稿来做主题介绍，日后若有更进一部的消息，我们将以最快的速度做追踪报导。老实说这个游戏的出现是有点让人措手不及的，因为离公布到游戏预定的发片日期只有短短的两、三个月，不知是否会与大宇的另一部游戏《大富翁5》打对台。

月河洞

主角出发的地点月河村旁的地下洞穴，月河村民相信这里是河神的栖息地。



豆子坑

据说是盗贼所聚集的客栈。



大梁城

当时黄河上最大的港都，同时也是隋炀帝龙舟的停泊站。



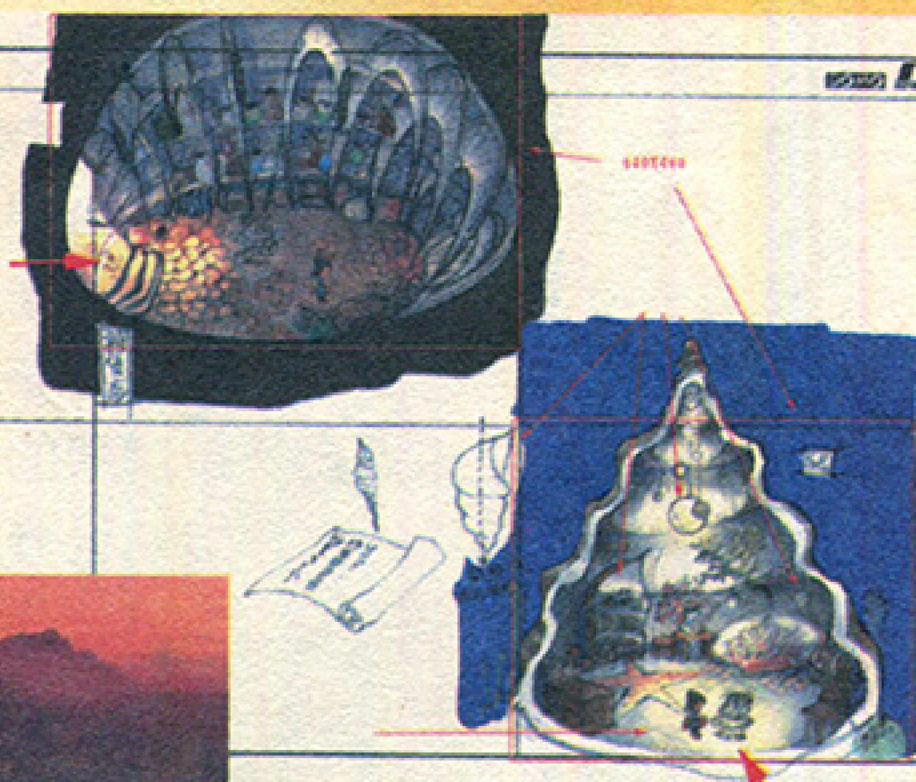
氐人族

游戏中海底王国－氐人国的外观设计，以贝壳及珊瑚为主的建筑突显出深海的奇异气氛。

氐人族民房

氐人国的一般民房。







泰山山顶

登泰山而小天下，地上奇怪的符号到底有什么意义呢？

S&C



MISSION X'MAS 聖誕任務

圣诞老公公不好当指数 

玩具工厂 我们想像玩具工厂是一个精心规划的场所，能够让圣诞老公公有效率地执行其工作，举凡圣诞老公公的特训、玩具制造、运送礼物等事务都能够在这个区域中完成，因此这是以圣诞老公公的居所为核心的建筑群落，主要还包含玩具制造工厂、钻烟囱训练场、运送礼物专用的运输机、以及运输机投射器。

- 类型：动作冒险
- 配置：Pentium-166
- 内存：32MB
- 制作：DigiToy
- 预定发行日期：2000年12月
- 游戏网址：www.digitoy.com.tw/xmas

这是一个可爱风格的动作冒险游戏，描述一个临危受命的圣诞小公公的冒险过程，玩家扮演的即是那个菜鸟小公公，他得在几个奇异的关卡中尽可能地将礼物放入袜子中，关卡中有许多怪物会来回巡逻，小公公必须使用物件伪装或武器攻击的方式来躲避怪物的攻击，完成送礼物的任务。

可爱的场景设计

玩具小镇 建筑的设计策略，是基于对于圣诞老人的基本认识，并加上一点点合理的延伸，略为细致地描绘其生活世界的状况，并且赋予一个可爱有趣而浪漫的造形风格。

冒险过程

圣诞老公公失踪了？就在这样莫名的情况下，玩家就成了被赶鸭子上架的圣诞小公公。在游戏的冒险过程当中，必须以躲藏、伪装或道具攻击的方式来避免魔怪的追击，并且达成将沿途的袜子放入礼物的任务。主角将会代替被绑架的圣诞老公公，到三个奇特的高危险地区分送礼物。这三个充满危险的地方，分别是到处都有恐怖死神徘徊的鬼屋、爱吃咸咸人肉的食人族部落，以及住了许多利齿鲨鱼的海底城。在每一个场景中，都充满了不可预测的致命危险。能不能完成任务，就得看圣诞小公公如何发挥机智、全力以赴，善用手边的道具，并且小心谨慎地执行这几个不可能的圣诞任务。



主角介绍

- 身分确认：圣诞小公公
- 身高：110cm
- 特殊技能：爬烟囱，伪装，丢礼物。



圣诞小公公是一个正在清洗训练烟囱时被鲁道夫发掘的圣诞小学徒，虽然有点儿迷糊，但是总抱持理想与热忱。他最大的心愿，就是有一天学成后，受到大家的肯定，成为正式的圣诞老公公，将礼物分送给世界上的乖小孩们。不是每一个圣诞老公公都可以到高危险地区出任务的！要做好这份冒险的工作，除了得锻炼好健康的体魄，剪裁适宜的服装和能够提供应变的道具也是不可或缺的基本配备。例如头上戴的滑雪镜，除了帅气外，还可以免除白雪的刺眼反光；身穿的红白色棉袄，则是代表圣诞老公公的标准标记。新型圣诞牌背包里面除了装有礼物之外还装些可供利用的道具。当然，一双舒适耐用的气垫鞋则是伴随上山下海最重要的东西。有了这些历险必备的装备之后，剩下的只有祈求上天保佑了…。

出场人物介绍

总机小姐 从圣诞树幻化而成的圣诞精灵，住在玩具小镇的通讯塔中，负责电子通信的勤务。从提示老公公的任务执行，到驯鹿运输大队的飞航通讯，全得靠她帮忙！

驯鹿 是驯鹿运输大队成员，经过鲁道夫严格训练后，即可负责运送圣诞老公公。能协助老公公分送爱与幸福到世界每个角落，就是他们最好的回报。



死神 鬼屋场景中的主人，不喜欢外人打扰。平常睡在棺木中，空闲的时候，喜欢在死牢前的长廊散步。若是有活人闯入他的活动领域，便会生气的手持镰刀挥舞追赶，想要置他于死地。

食人族 烹调可是食人族们最大的兴趣与嗜好。他们不管男女，个个都是善于料理的好厨子。若要问到拿手菜色，每个人都能搬出一大本的独门食谱。为了维护族里的传统，让宝宝们知道吃人肉的好处，大家常常得绞尽脑汁、开发新的烹调菜单，这样每天吃人肉才不会腻呢！



鲨鱼船长 平常最喜欢的休闲娱乐，就是用他长满了雪亮利齿的大嘴，吓唬那些侵入他巡视领域的家伙。像是什么潜水员啦！戏水的游客啦！一不注意可是会被咬成碎片的。不过，听说在海底的沉船处有大量的宝藏哪！也难怪总是有不怕死的人类闯入禁地，想挖掘宝藏。



塔台 美丽的总机小姐住在塔台里，负责所有的电讯控制。塔台有一个巨大的玻璃罩，外面再缠上一些铁丝天线，制作小组想让它有一个老未来的风格，就是小时候看的科幻片的那种风格啦。

锺塔 位于玩具小镇的中心，它不仅是空间上的地标，也是时间上的地标，因为这座钟塔最重要的功能，便是告知正确的圣诞时间，小镇的居民与圣诞老公公才能准时将工作完成。钟塔是如此重要，所以总是会有一只小鸟在擦拭钟面，同时还指派一个小精灵随时校对钟塔时间。

玩法介绍

道具伪装

这是一个可以快速躲避怪物攻击的有趣技俩，利用每个不同场景里捡到的现成物品，像是画框啦！雪人衣！或是灯罩！在被敌人追赶的紧急情况下，利用手边现成的道具进行伪装，来个易容大法，躲避敌人的注意。每个场景会捡到的伪装道具都不一样，而且有效的对象也各有不同，可得选对地点小心使用。不过，伪装后的行动受到限制，行走速度会变的比较慢。还有要记得，这些道具都有使用上的时间限制。





近身攻击

这可是一个有点难度的攻击方式，圣诞小公公可以利用随地捡来的棒子，靠近怪物，给他一棒。要是嫌追你的怪物太讨厌，不如就赏他们一棒，管他是木棒、狼牙棒，或是电击棒。只要能敲昏、电昏烦人的怪物，就都是好棒子！然后你可以趁机快跑，也可以趁机会拾起怪物被K时所掉落的金钱、道具。不过要记得，这是一个温馨的游戏，怪物被敲晕后，不会死亡，只会造成短时间的暂时晕眩，时间过了之后还是会回复清醒的。

远程攻击

为了给初次到高危险地区历险的主角一些基本的防身能力，玩具小镇中的科学家特别研发了一把玩具枪给主角。虽然没有强大的杀伤力，不过却能暂时地阻止怪物的追杀。这把玩具枪可以随出任务的地点不同，做功能上的调整，随关卡的不同，玩具枪可以装入冻结弹、催眠弹、泡泡弹等不同子弹。如果仔细搜索，也可以在关卡中找到一些补充的弹匣。

贴墙躲避

不管身上带了多少装备，总是会有用完的一天。硬冲蛮干，可不是聪明的方法。圣诞小公公最厉害的，其实是运用他的观察力和敏捷的身手。因为巡逻的怪物们都有一定的视觉范围，只要小心谨慎，注意怪物的动态，尾随在后，蹑手蹑脚，该躲就躲，该逃就逃，就能够安全的通过难关。

S&C

BATTLE REALMS 战斗领域

号称是真正的RTS指数



●类型：即时战略
●制作：Liquid Entertainment
●预定发行日期：2001年第二季
●网址：www.battlerealms.com/

玩家有听过什么是RTE游戏吗？如果没听过的话，总有听过RTS（即时战略）这个游戏类型，而且有许多玩家都对RTS的游戏深深喜爱，不过《战斗领域》（Battle Realms）游戏制作小组强调：市面上有名的RTS游戏并不是正确的即时战略(real-time strategy)，而是即时经济（real-time economy，简称RTE），因为市面上的RTS都是以生产为游戏主轴，游戏胜负主要是看谁生产的快、生产的多，通常生产较快的玩家就是赢家，所以玩家就会去钻研如何让自己生产的更有效率，而了解技术树状图就成为所有RTS玩家必做的功课，如此就忽略在战场上的战术、战略应用，而辜负了原本“战略”的本意。所以有一家新的游戏公司－Liquid Entertainment成立了，是由以前Westwood的旧成员所新创立的，他们第一个游戏－《战斗领域》(Battle Realms)即将带给玩家一个真正属于RTS的游戏。《战斗领域》的环境设定是有亚洲的影子，让人感觉来到日本的幕府时代，预定在2001年第二季推出。

战役模式的内容

《战斗领域》的战役模式(campaign)是在叙述Kenji的故事，Kenji是一名回头的浪子，在返回游戏中神秘的大地之时，想让大地上分裂的四个竞争的部落重新联合起来，这四个部落（Clan）包含：腐败的Lotus Clan、兽性化的Wolf Clan、精神高尚的Dragon Clan、以及邪恶的Serpent Clan。每一个部落都有其独特、跟其他部落所不同的操作生产模式，也有其他部落所没有的单位。在单人模式之中，玩家只能操控Dragon Clan或Serpent Clan，而在多人连线之中就四个部落都可以操作。

《战斗领域》在草地描述有不错的表现

高度与森林对游戏的影响

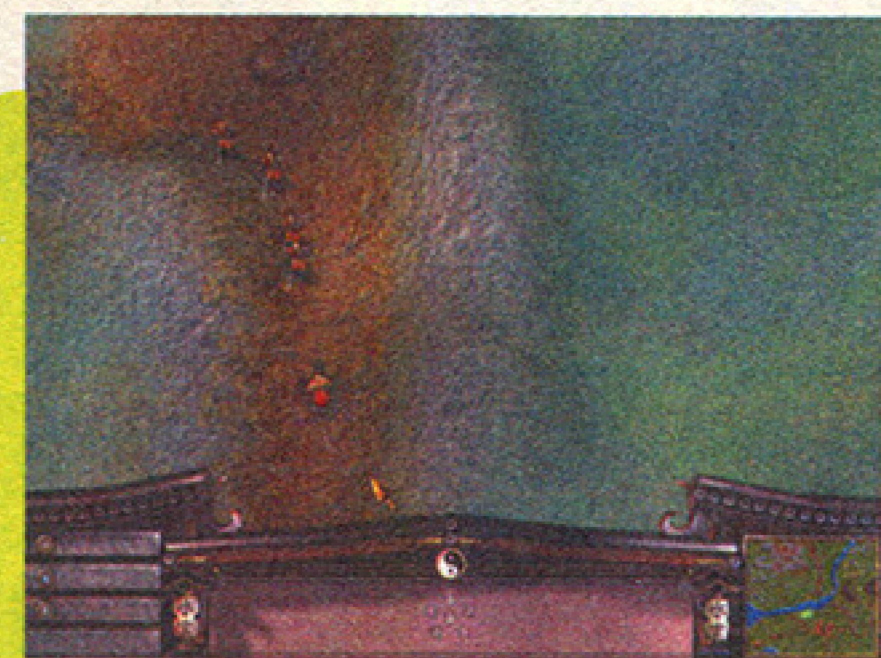
在山顶上的弓箭手有攻击上的优势

《战斗领域》将一些战争游戏（wargames）的传统元素放进游戏中，并将它妥善放进即时游戏中，使它看起来十分自然。举例来说，在3D游戏中是很容易表示目前所在地的高度，所以游戏设计了因高度的不同而会产生影响，如：一个单位如果身处山丘高地，它就可以看的更远，而视野就会变大；一名弓箭手也身处山丘高地，它就可以给予地势比他低的敌人更大的伤害。所以玩家会从游戏中发觉其他类似的影响，如河流、山脉对战斗会有影响，所以妥善利用就可以打破RTS游戏“人多就是赢”的铁则，这也表示《战斗领域》不再是“生产至上”的RTS游戏，多利用地形上的优势会让玩家游玩的更加轻松，也加深了游戏的战略性。

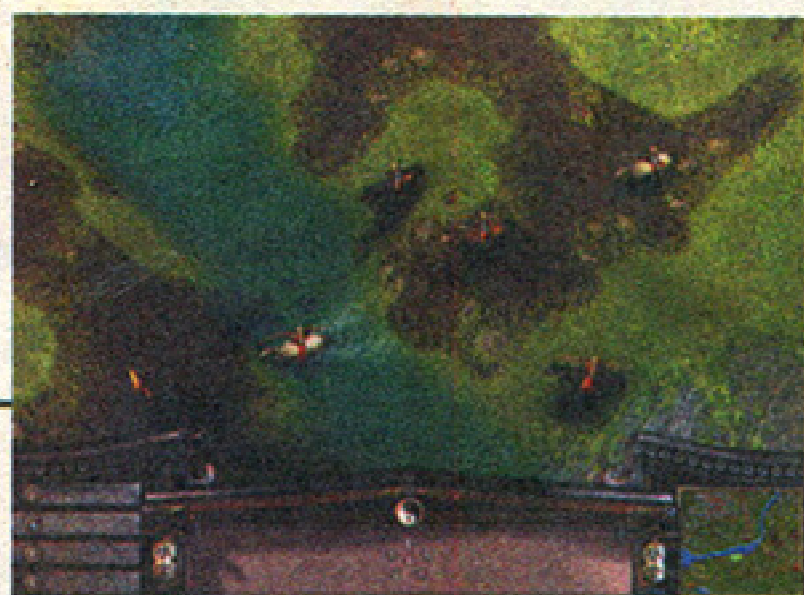
此外，最特殊的部分就是《战斗领域》的森林（forests），一般RTS游戏的森林大都是障碍物而无法穿越，而《战斗领域》之中的森林就如同现实生活是可以穿越的，而单位进入之后，因为森林之中视野极差，所以可以隐藏在其中而不被发现，因此当玩家想要偷袭的时候，在森林躲藏可是最佳的选择，游戏制作小组强调这可是前所未有的设计呢。

生动资源系统

除了提供新的战略观念之外，《战斗领域》的资源（resource）也有独一无二的生动资源系统（living resource system）。最基本的概念是玩家要在《战斗领域》中使用单一物品在不同的地方，这在现实生活是常见到的，可是在现行的游戏中却是缺乏的，因为大部分的游戏都是一种物品只对应一种用途。而在《战斗领域》的资源有米（rice）与水（water），都是日常生活所常见的传统资源。米的用途是当作修理和训练时所消耗的费用，以及用来当作生产军队的费用；水的用途是当作控制火烧屋伤害的费用、或用来加速稻米生长。


游戏中会有浓雾来影响玩家的视线

除了这两个传统资源之外，游戏制作小组表示日常生活中随手可用的资源也会出现在游戏中。举例来说：在山顶上的大石头可以推落滚下，来伤害山脚下的单位和建筑物，并可将它炸成碎片来伤害邻近的单位；马匹有分为野生的及被驯养的，利用马匹当作驮兽可以提升稻米的生产量，也可以让单位骑乘在马匹上，在其他的RTS游戏中马匹与其上面的骑士是同一个单位，会一起阵亡，可是在《战斗领域》中，他们是分开不同的单位，玩家可以将马匹上的骑士杀死后，将马匹给抢过来，如果抢夺失败，马匹就依然是敌方的；另一方面，当马匹阵亡时，在其上面的骑士仍然可以下马继续进行战斗。


浅滩可以骑马涉水而过

部落的简介

Wolf Clan是野蛮与嬉闹的奇怪混合体，他们从事的工作是矿工及劳动者。Wolf Clan的士兵都是凶猛、好斗的战士，喜爱战争及团队运动，所使用的武器有：钉有铁钉的球、装有铁链石头所制成的链球等，都是面对面会给予敌人痛击的武器。

Serpent clan是一支堕落的部落，他们曾经是大陆上的贵族，可是在不久前失去了权力，但仍然保有傲慢自大的个性；Serpent clan擅长于突袭与偷窃，所以Serpent clan的士兵行动快、奸诈并且残忍，是一支适合偷袭的军队。其他两个部落尚未有消息发布，等有机会再为读者报导。


骑马准备上战场

阴和阳

无论是在单人模式还是多人连线模式中，都有使用阴和阳（Yin and Yang）的系统。玩家可以借由执行善良行动来赚得阳点数(yang points)，如：训练医治者(healers)、建设农夫小屋等；玩家也可以借由执行邪恶行动来赚得阴点数(yin points)，如：使用卑鄙的士兵（狼人、丢火把的掠劫者）、或建设公共澡堂(bathhouses)。就如同资源一样，阴和阳也有许多的用途，阴和阳可以去升级英雄的能力；借由阴和阳(可能只使用其中的一项)也可以调整玩家所选择的部落能力，使得部落更为强大。因此，玩家在战场上要从事"善良"还是"邪恶"的行动，就显得十分微妙，在《战斗领域》中，杀害农夫是一项"邪恶"的行动，会增加玩家的阴点数，所以玩家想要在"善良"的那一方，就不能快攻敌方的农夫。也就是说，玩家要随时注意行动所造成阴或阳的结果，因为它将会影响接下来的游戏。

农夫与其他单位的关系

而《战斗领域》中的农夫（peasants）是要负责耕种稻米、采取水源、建设以及灭火，就如同我们日常生活的人类一样，玩家可以依自己喜爱去变化农夫的兵种，玩家可以选择继续当农夫，或变成一名长矛兵（spearman），变成长矛兵的方法是将农夫送到道场（dojo）去修炼，而经过训练之后才会变成长矛兵，接下来如果玩家再将长矛兵送进炼金术士商店（alchemist's shop）中，长矛兵就会变成火枪手（musketeer），如果玩家直接将基本的农夫送入炼金术士商店就只会成炼金术士（chemist），所以不同的训练过程会产生不同的兵种，也替游戏增加了许多乐趣。S&C

古老卷轴III之晨风

The Elder Scrolls III MORROWIND

好像永远玩不完指数



The Elder Scrolls的历史

- 类型：RPG
- 制作：Bethesda Softworks
- 预定发行日期：2001年第四季
- 网址：www.elderscrolls.com/

在1994年，Bethesda Softworks推出一款游戏《古老卷轴之竞技场》(The Elder Scrolls:Arena)，其游戏的设定是一块名为Tamriel的广阔大陆，而大陆上面被分成有8个州，每一个州都有属于自己的种族、文化、宗教以及政治。在《Arena》游戏中，介绍了《The Elder Scrolls》系列中天地万物逐步发展的基本架构，是一个充满历史与神话的游戏世界，并拥有广大壮阔的地形地势。《Arena》是第一个将自由性极高的pen and paper RPG类型引进PC的游戏，它使用第一人称的视点，并提供了一个丰富详细的游戏世界，可以让玩家在里面任意探索。而《Arena》中的主要任务(quest)必须要玩家走遍Tamriel大陆的所有8个州，不过玩家还是可以自由地去寻找任务物品、与恶势力战斗、也可以单纯地逛遍大陆去找寻属于自己的冒险。

Tamriel大陆重新可以开始冒险是在1996年，Bethesda Softworks推出了《The Elder Scrolls》的第二代，其名称为《掉落的匕首》(Daggerfall)，这款游戏使用了Bethesda当时最新而且是自行研发的XnGine引擎，把《古老卷轴》系列带入不受限制3D视觉感受以及未受妨碍的活动。如同前一代《Arena》一样，《Daggerfall》依然拥有一个核心的任务以及非线性的游玩方式，虽然《Daggerfall》只将焦点放在Tamriel大陆当中的两个州而已，可是因为游戏活动的范围缩小，游戏所能够呈现给玩家的是更精细、更完美的游戏环境，《Daggerfall》的故事是叙述《Arena》之后的Tamriel大陆的政治与历史的发展，并且故事重点是环绕一个名为Daedra的角色身上。



商店老板长得真是不太好看



到处都是守卫来保护城镇

《晨风》终于出现在玩家眼前

等了许久之后，许多喜爱RPG的玩家会质疑说Bethesda什么时候还会再带给玩家一个使用《The Elder Scrolls》设定的完整RPG游戏。在经过几年的研发之后，《The Elder Scrolls》的第三代－《晨风》(Morrowind)终于预定在2001年推出，游戏制作小组为《晨风》制作出许多游戏引擎并花了一年的时间去测试它们，最后所决定的引擎会带给玩家一个充满3D立体环境的第一人称RPG，使得游戏画面的美术部分更加精美，会让玩家看到一个全新、有别于前两代的Tamriel大陆。



《晨风》所展示的夜景真是美丽

充满资源的火山岛

《晨风》的故事发生在Tamriel大陆的一个州上，其名称为Vvardenfell，是一个火山岛，拥有严酷的火山地形，并利用其地热与灰烬来发展钢铁业；是黑暗妖精(Dark Elves)与法庭教士(priesthood of the Tribunal)的故乡。岛上总共有五个种族时常会在政治与经济方面发生冲突。传说中本来有六个种族生活在火山岛上，而第六个种族为何消失、以及消失的过程就等待玩家在《晨风》中去探访、发现。

虽然《晨风》所涵盖的游戏地理范围比《Daggerfall》还要小，可是所展现的游戏世界仍然是无边无际的。Bethesda表示《晨风》会创造出独特的NPC，他们在游戏中会彼此互相影响，就如同日常生活中人与人会互相影响一样。在《晨风》中玩家只会操作一名角色，在游戏进行的过程之中，会有许多NPC加入玩家的队伍，成为玩家旅途中的同伴，并在适当的时候提供玩家必要的协助。

富自由性的角色创作

在角色创造部分，就如同前两代的作品一样，玩家可以选择角色的种族（race）、职业（class）、属性（attributes）、以及技能（skills）。玩家当然除了能够手动选择之外，也可以利用一连串问题的答覆，来交给电脑自动选择出适合玩家的角色，所以《晨风》也会在创造符合真实、属于个人的角色方面，提供了极大的自由度。到目前为止，所公布的职业有：战士（fighter）、法师（mage）、小偷（thief），分别对应战斗（combat）、魔法（magic）、偷窃（stealth）技能可以使用。总共有八个玩家所熟悉的属性（attributes）可供玩家调整，包含：力量（Strength）、智力（Wisdom）、理解力（Intelligence）、人格（Personality）、耐力（Endurance）、敏捷度（Agility）、速度（Speed）以及运气（Luck）。除此之外，玩家还可以对自己角色的造型作调整，玩家可以选择角色的脸型、头发长短颜色、性别、以及身上所穿的衣服。

《晨风》把游戏重点放在团体（guilds）、集团（factions）以及玩家的结盟（alignment）上，玩家在Tamriel大陆的旅途中会遭遇许多团体斗争的状况而牵连在其中，玩家可要小心应付。另外关于提升角色等级部分，玩家需要利用与职业有关的技能去砍杀野生动物，等到角色升级之后，玩家会得到可分配的点数（points），就可以任意分配到想提升的属性之上。



想要变化成什么造型都行

关于魔法

《晨风》的魔法系统大致与《Daggerfall》的一样，只有少数的差异而已，魔法系统包含各式各样的魔法学校，包含：复原（Restoration）、神秘（Mysticism）、毁灭（Destruction）、改变（Alteration）及幻想（Illusion）等。在《Daggerfall》之中，无论是“成为一位法师（mage）”还是“拥有能力可以施放咒语”都可以在游戏中使用魔法，所以对成为法师的角色来说，是有一点不公平。这个问题在《晨风》已经获得修正，并达到平衡，当法师施放咒语所花的费用会比“拥有能力可以施放咒语”所花的费用来得低，毕竟专业人士对施放魔法比较熟练。

另外在《晨风》中，玩家还可以创作法术（create spells），因为每一个法术都有其影响效果、范围及施放速率，所以当不同的法术结合在一起，施放的结果就会有加成的效果，举例来说：火焰攻击（fire damage）可以给予敌人火系的伤害，混乱术（demoralize）则会使敌人士气低落，如果将他们两者结合之后，就会给予敌人火系伤害并降低其士气，这种系统听起来是非常酷的。当然所要结合的咒语必须事先就已经学过，否则无法施放与它有关的法术，也就是说必须四处寻找名师才能学会完整的法术。



玩家可以创造出有自己特色的城镇

激发想像力的创作模式

《晨风》当中最具特色的应该是它包含了一个创作模式（the Elder Scrolls Construction Set），是Bethesda游戏内建的工具，这个模式让玩家可以去修改现有的道具，或者是创作出一个全新的道具，举例来说，玩家可以修改盔甲的外型，使它跟得上流行；创作出前所未有强度的宝剑；甚至，玩家觉得战士与法师之间有不平衡的状况，都可以对其属性能力作调整。对于有编剧能力的玩家，这个模式也可以提供创造出整个完整的任务（包含：新城镇、NPC、对话等），完成之后还可以储存且邮寄给其他玩家，收到的玩家只要将储存的资料汇入（plug-in）自己的游戏中，就可以游玩在别的玩家所创作的新世界中。创作全新的道具或任务是很好玩的，到时候玩家就可以从Bethesda所提供的网站下载由其他玩家所创作全新的道具或任务，游戏制作小组强调《The Elder Scrolls》的世界是不会一成不变的，只要玩家有足够的硬盘容量，它是拥有无限变化空间的。



后述

在多人连线游戏风行的今日，Bethesda却决定不开发《晨风》的多人连线模式，是希望游戏制作小组以“至今最好的单人RPG”为前提，来制作《晨风》这款游戏，也希望在没有多人连线模式的负担之下，能够专心做出令人满意的好游戏。相信以上面所叙述的特色，《晨风》是一款会让人身陷其中的RPG游戏，到底《晨风》是不是最好的单人RPG，就让我们拭目以待吧！

S&C

星舰迷航记之舰桥指挥官

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER



挑战系列经典指数

- 类型：策略
- 制作：Activision
- 预定发行日期：2001年第二季
- 网址：www.bridgecommander.com/

到目前为止，市面上的有许多款以《星舰迷航记》(Star Trek)为主题的电脑游戏推出，都承诺会带给玩家一个具有完整概念的"星舰迷航记"游戏，可是大部分的游戏最后都是令星舰迷和玩家大失所望，真正能够称得上经典的，大概使用一只手就可以数得完。所以现在Activision将记取前人的教训，再推出一款以《星舰迷航记》为主题的游戏－《星舰迷航记之舰桥指挥官》(Star Trek: Bridge Commander)，让我们来看看它是否能够满足星舰迷及玩家的胃口。



这就是玩家要指挥的银河号

游戏一开始

玩家在《舰桥指挥官》游戏一开始只是一名年轻的军官，玩家所服役的星舰－银河号(Galaxy)莫名其妙地落入一场神秘的星际大灾难，因而导致舰长的死亡，最后玩家幸运地活了下来，开始指挥同样在这场大灾难幸存的船员，而首要的任务就是负责调查这场星际大灾难发生的原因。如果玩家对游戏中指挥部分有不了解的地方，可以随时在游戏中请求《星舰迷航记》中十分有名的企业号的Picard舰长及Data司令官的协助，游戏制作小组特别请来饰演这两名角色的演员－Patrick Stewart及Brent Spiner来为游戏配音，所以当玩家遇到瓶颈的时候，Picard及Data将会以真人语音给予玩家适时的忠告。



星舰与全体人员正等你的指挥

在舰桥上指挥

游戏的指挥(command)模式中，玩家是一名舰长，底下有一群军官可供玩家指挥。游戏中舰长所在位置是在舰桥的正中间，当玩家选择面对其中一名军官的时候，屏幕上会弹出一系列选单供玩家选择。在简单模式之下，每一位军官都有其专业(如：武器军官、科学军官、领航员)的人工智能(AI)，在不必玩家费心之下他们会以最好的能力去完成命令。所以在游戏的过程之中，玩家可以利用他们对于问题的处理方式来学习一些舰长必须精通的技巧，等到玩家熟练之后，可以继续挑战适中的模式，将会有更多动作要由玩家自行操作，而不能依赖底下军官帮玩家执行，如一些关于星舰的操作：挑选目的地、武器、选择攻击目标等。最后玩家如果有能力挑战困难模式，那么所有动作都要自己来作，极富有挑战性，到时候可不要手忙脚乱了。

进行任务的途中

游戏的进行方式是以故事为基础，共分为好几部曲(episodes)，每一部曲当中大约都有7到8个任务(missions)，在同一部曲中出现的任务能够以任意的顺序去解决它们，甚至可以跳过任务，不去解决它；也会有尚未解决的任务在时光流逝之后就消失了的情况，玩家可



回太空站补给物资

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

舰桥上的种种

身为银河号舰长，当然要了解银河号上舰桥的构造，接下来为玩家介绍舰桥上有那些部门：



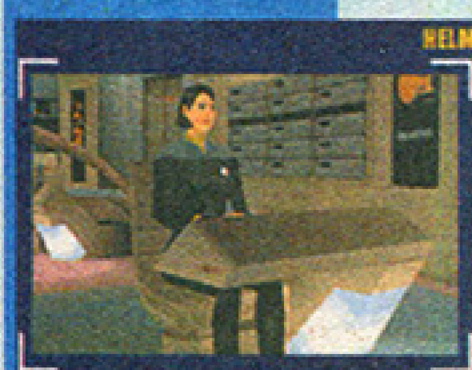
武器作战部门（TACTICAL）

这个部门负责武器的种类和瞄准、调整星舰动力的分配、安装调整防御系统、及其他星舰的调动，并可在这里看到整个作战区域的3D战略图。



大屏幕（VIEWSCREEN）

在这里玩家可以看到星舰外的宇宙风景，也会有资讯可在此观赏，就如同放电影一般，也可当作与其他星舰交谈的视讯电话。



掌舵部门（HELM）

负责设定行进航线，航行速度，以及非战斗时的其他星舰调动。



舰长座（CAPTAIN'S CHAIR）

玩家在游戏中所使用的座位，是可一眼观看到其他部门及船员的位置。



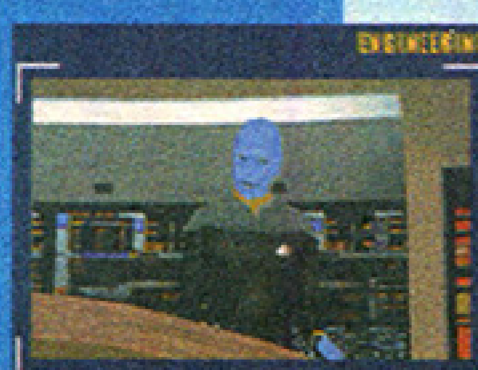
大副部门（FIRST OFFICER）

负责接收、发送所有警戒讯息，处理星舰损伤的报告，也负责星舰与星舰的通讯。



二副部门（SECOND OFFICER）

是一个为达官贵人特别设置的座位，当有其他非星舰本身的船员光临银河号，就可以请他坐在此处。



工程部门（ENGINEERING）

负责银河号引擎的控制，调动各区的动力，安排修理小队的成员，并且依照轻重缓急来安排修理的顺序。



科学部门（SCIENCE）

负责报告目前所遭遇的状况，使用太空探测器来探索未知的区域和物体。

要慎选解决任务的顺序，否则可是会错过一些任务。任务的解决会扩展游戏中的故事发展，进而玩家会接到各式各样的任务，这些任务包含有：拦截、护航、外交、当然还有与敌方战斗。在进入战斗的时候，玩家的视点就可以选择不在舰桥之中，而可以将视点移到星舰的外部，而采取外部战略视点（exterior tactical view）。当视点移到外面之后，就可以从屏幕上的界面看到玩家星舰的航行速度、武器状态、所在方位，当有什么重大的事件发生时，玩家的船员也会在第一时间内，在屏幕上告知玩家。


这就是游戏的外部战略视点

美术

在游戏的美术方面，星舰的模型（models）是由2000个以上的polygons所构成，看来十分华丽，在星舰被毁灭时的画面也十分壮观。星舰的船壳会因为逐渐受到战斗伤害而慢慢遭受燃烧、破坏，最后被击中的星舰会无力量地漂流、喷出电子火焰，而终于爆炸形成如烟火般的亮丽的光环，让人觉得真是过瘾。

多人连线模式

另外，《舰桥指挥官》还提供多人连线模式（Multiplayer）可供玩家游玩，到目前为止，所证实的多人连线方式有：抢旗模式（capture the flag）、死斗模式（deathmatch），多人连线模式就只会采取外部战略视点，玩家可以从游戏中所有的星舰任选一架来驾驶，相较于单人模式只能驾驶银河号，多人连线模式又带给玩家更多一层的游戏性。

Patrick Stewart及Brent Spiner的真人语音，加上不错的3D画面，《星舰迷航记之舰桥指挥官》看来是一款不错的《星舰迷航记》游戏，那最后会不会又是一部令人大失所望的游戏，就要等其上市之后，才知分晓。S&C



大富翁5 INTERNET

大家来组队指数



改自传统纸上大富翁游戏产品，竟能征服这么多玩家的心，我想或许是“大富翁”可以让玩家心底的梦想实现吧！由于这个游戏“预定”在年底发售，因此相关的制作内容也陆续公开出来，就让我们赶快看看五代究竟有何神妙之处吧！

- 类型：益智
- 配置：Pentium 200
- 内存：64MB
- 制作：大宇资讯
- 预定发行日期：2000年底
- 游戏网址：www.softstar.com.tw/

同盟模式、共荣共衰



五代除了保留传统大富翁不限时间的KO赛（即玩到对手破产为止），更加入了多种游戏规则。游戏者在时限内，可选择各式获胜条件，例如拥有土地房屋最多者、股票操作绩效最佳者、或陷害他人的本事最大者，正可充分应验“天生我才必有用”这句名言。

同队的队友将产生紧密的战略同盟关系，这是因为《大富翁5》在多人模式下加入了一些比较不一样的玩法。例如在分队模式下，最多可以三人同队同心协力一起对抗其它玩家；同盟的状况下，同一队玩家的土地会连锁，造成罚金加总计算。所以，如何协助队友和自己抢下一整个路段，将会是获胜的重要关键。为了强化玩家间的互动，您还可以连续推挤对手，抢夺对手的附身神明。在团体赛中，即使时运不济先破产了，还可以扮演神明，帮助自己的队友，或是阻碍其他对手的发展，大幅增加趣味性。

除此之外，在一片网络热当中，《大富翁五》也不甘寂寞的凑上一脚。过去无论是与电脑对打，或三五好友厮杀一仗，总脱离不了等待对手轮流行动后，才轮到自己的模式。现在《大富翁五》采全即时网络连线方式，最多可以有12个玩家加入战局。游戏突破传统回合制的限制，让所有参赛者同步进行游戏，同时与时间竞赛，所以一旦稍有迟疑，可能就让对手有机可乘、反败为胜了。



移动牌系统 策略性加倍

掷骰子是大富翁的标准玩法，采取乱数移动方式，等于有一半的胜负是操之在运气。《大富翁五》完全颠覆了传统玩法，改采移动牌系统，同时提供了三张移动牌，其点数也许全然不同，也有可能完全一样，玩家可根据自己目前是步行、骑车或开车方式，选择一张、两张或三张移动牌。拥有策略自主权，而不再任命运摆布，需步步为营，仔细考量如何运用这三张移动牌，迈向胜利的大道。当然啦！玩家也可以策略性的扣住某些牌，让对手无法使用到这些移动牌，而与胜利失之交臂。

通常在主游戏画面上，总是充斥许多固定于画面上的工具列。《大富翁五》提供了三种不同分辨率的环境，分辨率愈高，可以开启愈多的工具列，所以游戏者可依自己的电脑配置，自由设定屏幕分辨率，根据个人喜好与习惯，调整工具列及资料表的位置与开关，让游戏进行的更加人性化与顺畅。



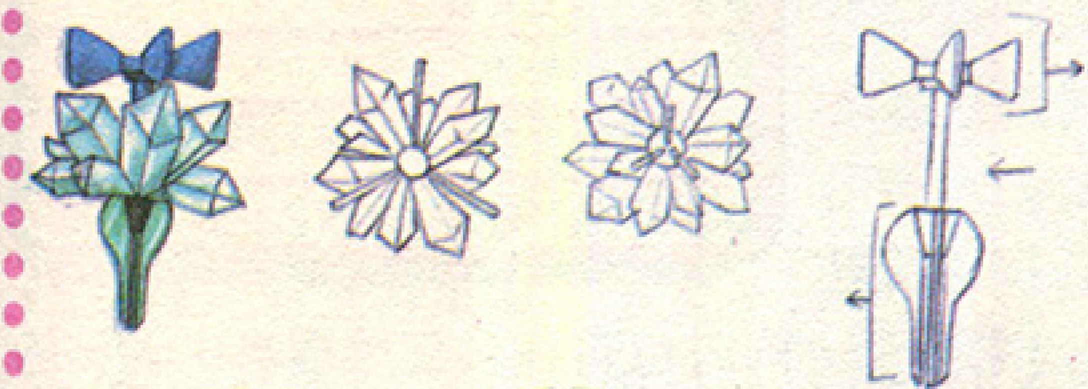
道具

喜欢玩大富翁的玩家一定都知道，道具在游戏中是非常重要的一环，常常扮演了胜败的关键。至于五代有啥新道具呢？咱们就来一同瞧瞧吧！

《大富翁五》共有十五种道具，除了机车、汽车、工程车、建筑工人、路障、地雷、定时炸弹、飞弹、核弹、机票、传送机等玩家耳熟能详的道具之外，还研发出新品种的超好用道具呢！

清道夫

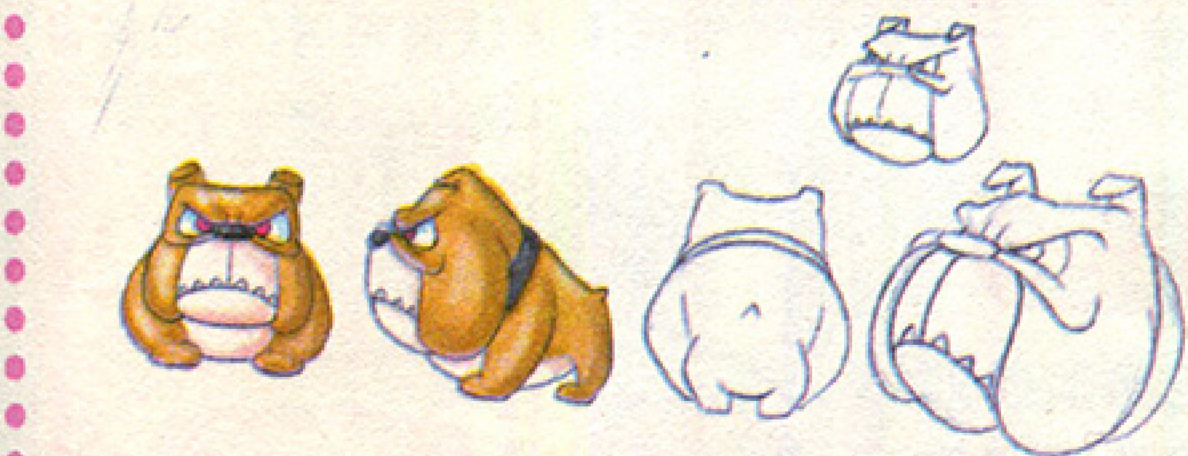
尽忠职守的清道夫能够将前方道路上碍手碍脚的路障、地雷、定时炸弹清掉，也会顺便请走搞不清楚状况的神明。





冰冻飞弹

冰冻飞弹本身没有足以致命的杀伤力，但中弹的人瞬间会被冰冻起来，成为供人参观的艺术品。



咬人狗

原本是人类最终实的朋友，现在成了人人闻之色变的可怕角色，被它咬到非得到医院报到不可了，不过这也是人们长期以来轻视小动物的下场。



隐形药水

使用了隐形药水之后可以在短暂时间之内深刻体会古人"无入而不自得"的境界。不过虽然别人看不到你，但是踩到地雷还是会被炸得全身焦黑。

卡片

大富翁系列重要的致胜武器除了道具外，就属卡片了。过去大富翁系列产品的卡片设计，均属可爱造型，以亲切为诉求！而《大富翁五》的卡片设计有新的尝试，如同塔罗牌般充满神秘风格，色彩丰富且强烈，同时，光从卡片本身的设计，就清楚知道卡片的功能属性了。《大富翁五》共有25种卡片可使用，以下则是部份卡片的介绍：



均富卡

持续扩大的贫富差距将发生许多的社会问题，而均富卡就是这个问题的解决之道，它将使所有玩家手上拥有的现金平均分配，从此不用再羡慕有钱人了。



购地卡

拥有购地卡的人，可以强制收购他人土地，即使原地主是百般的不愿意。因为仍然是属于购买的行为，所以钱还是得老实地付清。



换地卡

如果不幸买到一块鸟不生蛋、狗不拉屎的不毛之地，建议您赶紧使用这张换地卡，和别人价值连城的豪宅暗中交换过来，感觉心中无比舒畅。



龟速卡

任何被施用龟速卡的角色，无论是如何地活泼好动甚至热心公益，也只能一步一脚印，慢条斯理地缓缓移动。



暴走卡

暴走卡可以帮助角色移动时以最多的步数前进。就像暴走族一样，只知往前猛冲，也不管前面有没有警察。

S&C

ETERNAL SAGA 永恒传说

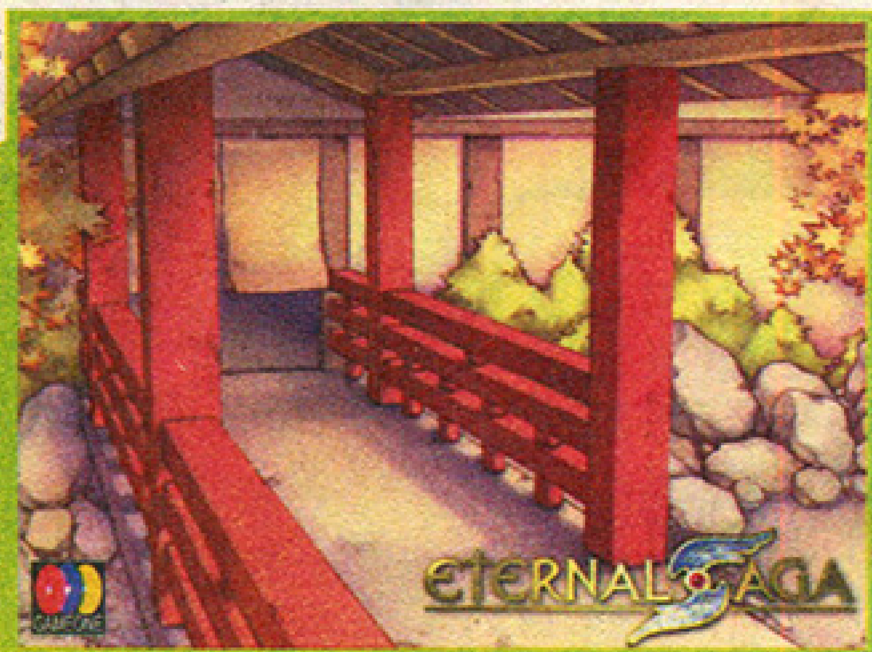


一看就想玩指数



- 类型：角色扮演
- 制作：GAMEONE
- 预定发行日期：2000年12月
- 游戏网址：http://www.gameone.com/

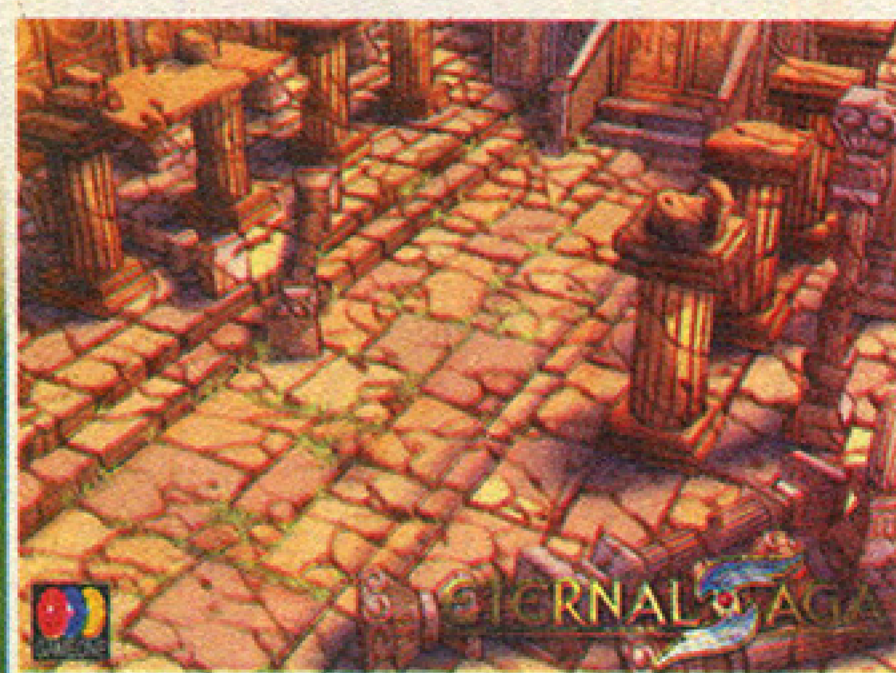
《永恒传说》的故事背景设定在一个未知的时空，游戏主要故事发生在一个幻想国度里，因为父亲身受重伤，为了救治伤重的父亲，主角卡尔一路冒险寻找传说中的大贤者，希望可以救回他的父亲。但是在旅途当中，主角遗失了一颗平衡他体内力量的水晶，为了寻回这颗水晶，他便与青梅竹马的好友奈丽一同往智慧老人处查探水晶的下落，在探访智慧老人的旅途中，各种障碍以及考验也随之而来，同时也有许多在旅程当中遇到的新伙伴加入了旅程，最后经过了重重的险阻，卡尔最后发现原来幻影水晶在国家皇妃爱得莱德的手上，而这个皇妃似乎有不可告人的秘密。得到了水晶之后的皇妃似乎也同时滥用水晶的力量，从而带出一连串错综复杂的关系及另一冒险历程的开始。这样一段段波涛起伏的精采剧情，在游戏中铺陈的恰到好处，玩家会经历到丰富幻想的冒险情节。剑与魔法和中古时代的背景为这个幻想的国度的基本元素，但不只是单纯的西方中古时代，在游戏的场景当中，玩家会明显的发现，《永恒传说》也加入了浓厚的东方色彩，建筑物和环境，各种怪物和角色扮演游戏当中不可缺少的迷宫，都有各式各样不同的感觉，但是风格部份，相信玩家一定会感觉到有卡通味道相信《永恒传说》会让玩家爱不释手的就是这些令人感到惊奇的场景！！



加入了东方色彩。

卡通场景，超现实的童话

为了让游戏有与众不同的感觉，场景的设计方面特别采用卡通般的风格，背景设计方面全部采用人手绘画的方式，让玩家彷佛进入了童话故事中。《永恒传说》中多达上百种不一样的风格场景，都经过了专门的草图设计，设计之初由于卡通风格的设定，让美术人员伤透了脑筋，要如何让游戏保持角色扮演冒险的精神却又同时呈现出卡通梦幻的样子，可以说是最大的难题。在GAMEONE的企划以及美术人员参考各种书籍、漫画和欧美日本的动画卡通之后，终于慢慢有了雏形，最后制作出来的完成品令人非常满意，简单融合东西方的特色和各种童话故事中场景的设定，《永恒传说》可以说为中文世界中的角色扮演游戏打开了新的绘制风格！！



角色扮演游戏中，不论是原本的平面2D到现在的完全3D，迷宫都是不可缺少的一个项目，在迷宫中让玩家愿意不断探索的正是那种未知又带有危险的刺激感觉。由于3D技术的进步，游戏中的迷宫将采用即时3D的方式，不过为了游戏的统一性，在3D贴图的部份，GAMEONE的美术使用手绘的方式，将童话故事的感觉得以保留，希望能够营造出特别的气氛。手绘的背景以及贴图，加上3D的人物，配合杰出的3D效果，最后整体的成果非常的让人惊喜。笔者印象中，这样幻想风格的角色扮演游戏似乎只有电视游戏机上才有出现过，而《永恒传说》的整体感觉倒是很接近这种日式的TV-GAME！



3D Realtime即时的迷宫，背景的3D方面也是经过美术的手绘，以求风格的统一！


这个怪物头上有颗鸡蛋呢！

交织动人故事情节的众多角色

在《永恒传说》中，除了主角以及会在旅途当中遇到的同伴之外，其他的角色也都极具个性，敌人造型的设计更是让人欣赏，除了一般玩家熟悉的的普通敌人造型之外，制作小组特别设计许多特殊的怪物，例如头上顶了鸡蛋的怪物，当然打倒怪物之后，鸡蛋会从头上掉下来，只是不知道是不是可以拿来煎蛋？？

剑与魔法的全3D战斗系统

《永恒传说》中的战斗采用最新的技术，完全以即时3D来完成，除了我方角色的各种攻击招式之外，特殊招式也是游戏设计的战斗系统之一，每个角色都会学习到自己的特殊招式，施展的时候会有炫丽的招式动画，让玩家目不暇给。战斗的镜头会随招式的施展作不同角度的切换，让玩家不断的欣赏到不同角度的战斗画面，不会因为使用同样的招式或者魔法而觉得重复，正式版本推出的时候，可能会有自由旋转镜头的功能，玩家可以好好期待！！



战斗画面可说是游戏的重心之一。

在游戏中的魔法系统可分为（红、黄、蓝、绿）四个系列。而每一个系列的“魔法”中又有不同的魔法。在游戏中不同系列的魔法属性是会互相克制的，而且不同色系的魔法，大体上掌管不同的效用：

红色魔法：有强大的攻击力，但多数只是单体攻击。
蓝色魔法：攻击力较弱，但可回复我方的体力。
黄色魔法：可控制我方与敌方的速度，使战斗更有效率。
绿色魔法：有很多古怪的效果，使敌人无所适从。

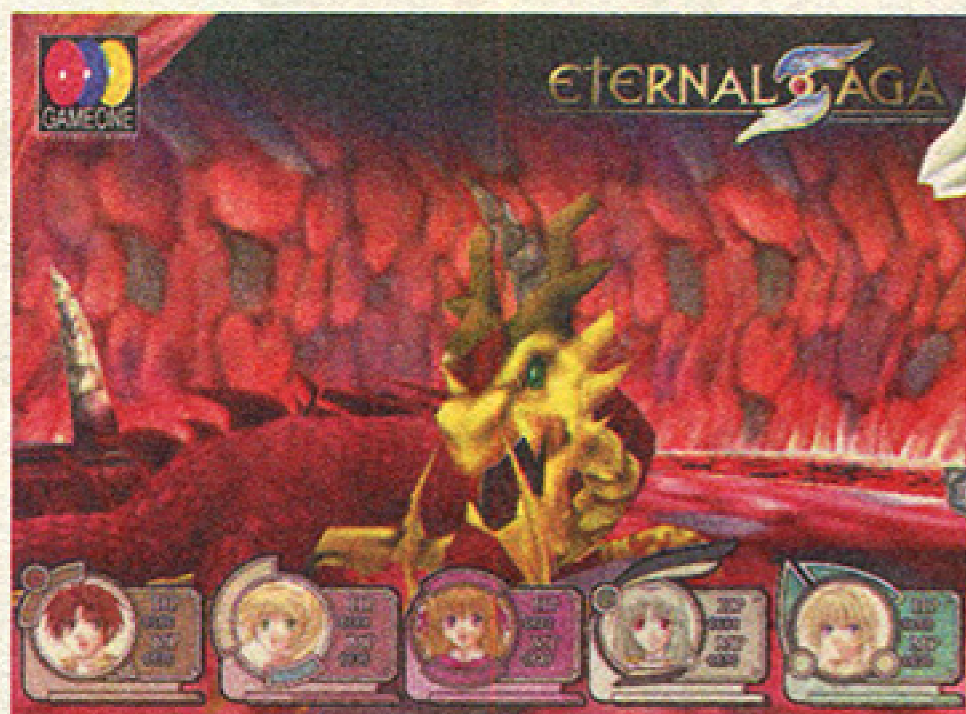
魔法可以说是《永恒传说》重头戏之一，当玩家施展这些酷酷的超级魔法时，除了欣赏到顺畅的3D魔法动画之外，还必须要思考到特殊的战斗策略运用，因为在魔法系统当中有一类叫“陷阱魔法”的东西，它们在使用后不会即时发生效能，但只要在一定时间内有角色触动“陷阱魔法”，魔法会即时发生效能在触动角色身上。（例如：有角色使用“A陷阱魔法”，它的触动条件是回复HP，效能是中毒，只要在战斗中有角色使用回复HP，“A陷阱魔法”便生效而回复HP的角色便会中毒，所以回复HP是无效的。）所以玩家在施展魔法的时候，除了考虑到相克的关系之外，也还要注意敌人是否会施展这些陷阱魔法，当然如果玩家运用这些陷阱魔法得当，甚至还可以击败比自己等级高强的敌人，这种策略运用的好玩之处，如果没有亲身体会，是很难明白的。

就让《永恒传说》陪你编织出梦想！！

相信在看过游戏的介绍之后，玩家会对《永恒传说》这款游戏更加的了解，当然期待指数更是增加不少，对于目前制作的角色扮演游戏千篇一律武侠小说改编的剧情而言，《永恒传说》多了那么一份原创力，在《永恒传说》中，我们看到了各种层次完美的结合，相信这款角色扮演游戏会让中文游戏带来新的进步和创新！！

S&C


陆行鸟？？看来这样的设定已成为日式角色扮演重要的一环。



战斗的界面设计非常的简洁，上手容易方便！！



卡通般的画风，开启了电脑角色扮演游戏另外的风格。

红色势力
Red Faction

- 类型：动作
- 制作：Volition
- 预定发行日期：2001年第二季
- 网址：www.redfaction.com/

媲美《半条命》指数



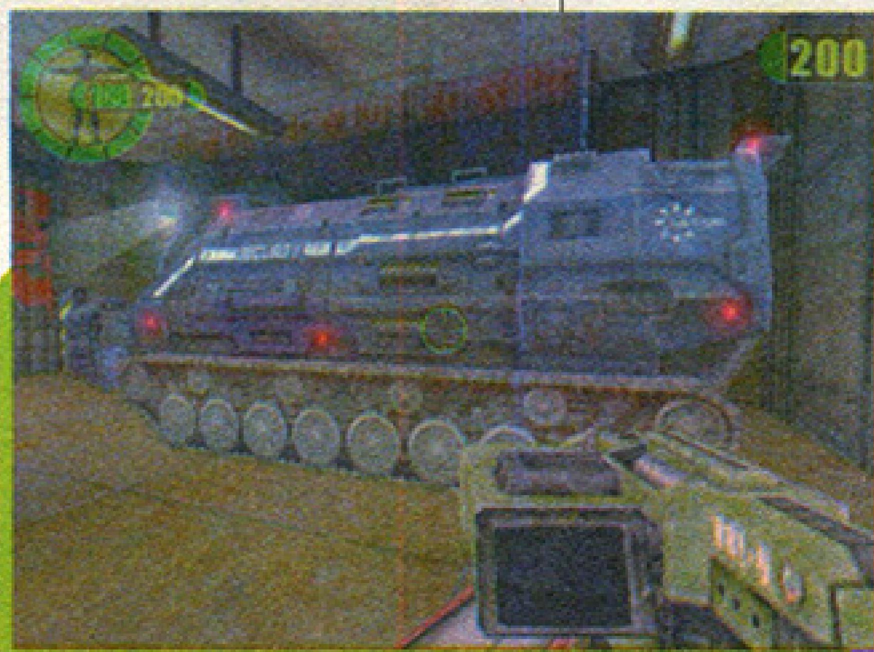
充满瘟疫的火星上


不要逃跑

在人类可以移居宇宙其他星球的未来之中，玩家所扮演的是一个接受了Ultor社团法人的邀请而前往火星去开采矿产的矿工－Parker。可是发生了令人惊讶的状况，就是有一种可怕的疾病－瘟疫，已经在火星矿区之中蔓延，并侵害、杀死了许多的矿工，而Ultor对这件事没有作任何的应对处理。随危机逐渐地增加，玩家与自己的搭档－Hendrix目睹到Ultor的保安人员对生病的矿工进行残忍的攻击，而玩家与Hendrix就一起卷入这莫名其妙的战斗之中，成为了Ultor仇视的目标。所以玩家要想办法离开这充满瘟疫的火星，这时就遇到反抗Ultor的矿工团体。因为Ultor的层层封锁，他们要求玩家去拖延Ultor的行动，直到援助人员抵达来解救矿工，因此玩家会根据特殊的目标而从事一连串的任务，有许多敌人等待玩家去解决，也有许多建筑物可让玩家去炸毁。

游戏内容

曾经开发出《FreeSpace》与《Descent》而成名的Volition公司，他们所制作的最新游戏正是这款《红色势力》(Red Faction)。《红色势力》是一款第一人称的3D动作游戏，这款游戏中总共有20个单人任务供玩家挑战，整个游戏时间大约需要20至25个小时来爆机，另外也有提供多人连线模式。游戏中的一大特色是有15种不同的武器，包含：标准手枪、来福枪、狙击来福枪、火箭发射器、炸药包等等。《红色势力》也包含各种不同的战斗运载工具(vehicles)，包含：装载固定式机关枪与迫击炮的战斗装甲车、装载链炮的战斗飞机、装载鱼雷的潜水艇、可以钻洞的钻孔机...等陆海空各式不同的武器。而战斗运载工具在游戏中出现的目的是为了解决任务所遇到的问题，举例来说，当玩家被大批敌人包围起来，而退路又被大墙所阻隔，这时玩家就可以使用钻孔机把墙钻出一个大洞，来逃离敌人的追击。


这就是玩家可以搭乘的装甲车

全新的Geo-Mod引擎

《红色势力》所使用的引擎是Volition公司所最新研发的Geo-Mod引擎，Geo-Mod引擎可以真实地表现出可变形的3D几何学，Geo-Mod引擎除了带给玩家一个全新视觉感受的3D游戏之外，它还有一项游戏重拨的功能，让玩家在大战之后，可以重新观看自己如何杀敌或如何被敌人痛宰。Geo-Mod引擎在被冰覆盖、有灰尘覆盖或砖块所堆砌的表面之处都有十分不错的表现。另外并不是所有的表面都能够被破坏，如：金属表面只会在上面留下射击之后的焦痕。



玻璃的真实表现

另一项让人觉得惊奇的地方是当玩家开枪射击窗户的时候，窗户上的玻璃会因为射击而碎裂，Geo-Mod引擎充分表现出细小玻璃碎片四散的状况，如同现实生活地物理演算玻璃碎片如何掉落在地面上，包含其方向与掉落范围，而且这些玻璃碎片也具有杀伤力，会伤害在其掉落范围内的玩家或敌人。这一款游戏预定在2001年第二季上市。S&C

我的动作最流畅指数



Oni 欧妮

- 类型：动作射击
- 配置：Pentium 266
- 内存：32MB
- 其他：DirectX 兼容之3D显卡
- 制作：Bungie Software
- 预定发行日期：2000年第四季

相信大家对Bungie Software这家游戏制作公司并不陌生，不久前它才被Microsoft所购并；这家公司出品过非常知名的战略游戏《神话》(Myth)与《Marathon》经典系列，现在这家公司在动作类游戏中推出了《欧妮》(ONI)，这款游戏结合了动作游戏中许多前所未有的创新要素，想像将《铁拳》与《古墓丽影》二种游戏的玩法合起来，大概就知道这是一款怎样的游戏了。

MM挑大梁



《Oni》故事中的女主角Konoko是唯一一位在独立反暴特勤小组中的精锐女成员，凭借精明的反应与过人的身手打击无所不在的犯罪组织。她同时是一个被诅咒的女姓，被前世的鬼魂所纠缠，这也是游戏名称所预知的主题。就像是Bungie Software一惯使用的设定风格，游戏的世界是设定在未来，整体感觉就好像置身在一个奇幻的空间中，坏蛋、鬼魂与危险潜藏于四处，全赖玩家的操控让女主角Konoko在黑暗世界中过关斩将。

真实武术表现



游戏中绝大部份的战斗动作都是源自于Oni卡通中的动作，特别的是《Oni》将徒手搏斗与射击作成了非常创新的组合，一气呵成的动作同时也是Bungie推出《Oni》所强调的特色，它不是一句空洞的口号。在其他动作游戏中，玩家必须完成跳跃的动作才能从事翻滚动作。而《Oni》将让玩家可流畅的运用翻滚、跳跃与攻击动作，这款游戏使用标准的键盘鼠标作为立体射击的控制，同时也增加了出拳与踢腿的按键，让跑、跳、翻滚与射击的动作就彷佛真实的武术表现。操作这些按键是以不同的动作指令组合来表现不同的动作模拟，玩家可以轻松操作完成一气呵成的武术动作打击对手，倘若武器的弹药用尽，你可以丢掉武器并侧身给予对手一个飞踢，反手切击将对手手上的武器给击落，并可立刻拾取反身狂扫坏蛋们一排子弹。在多人使用者连线模式中，将会提供组队战斗或死亡对决模式。



看我的聚气！

《Oni》运用了时下最为先进的技术，将女主角Konoko的世界呈现在玩家眼前，光影表现非常真实，游戏中运用了自由度极高的动作产生系统，让玩家在操作上可向前冲刺、潜行跳跃并侧身飞踢，所有动作几乎在同一时间完成。

当个功夫高手吧！

这些精彩的战斗场面是发生在一个由众多楼层所聚集的都市丛林，玩家在游戏中就是处于一个真实的建筑物中。为了把动画所描述的场景带到未来与生活中，Bungie绘出了大量室内与室外楼层建筑的杰作，并在游戏中建构了一个虚拟的3D世界。这个世界中由街道、大楼、各式建筑所组成，大部份的战斗发生于充满未来感的高楼大厦之中。

为了让玩家能于游戏中充份的发挥战斗潜能，Bungie增加了许多额外的细节设计，像是在楼层中，墙壁、窗户及道具摆设都几乎完全考量到细节的呈现，让玩家可破坏、拾取运用家俱或物品作为武器。玩家同时必须依赖自身的才智或本能直觉来存活并进行游戏，每一楼层将设有多重的路径。画面的品质结合目前所有3D加速卡的功能，玩家将会惊讶于画面的杰出表现。至于谁将会是最杰出的功夫高手，这留给众玩家去争夺吧！ S&C



宙斯

ZEUS

- 类型：城市模拟
- 建议配置：Pentium 200
- 内存：64MB
- 制作：Sierra
- 预定发行日期：2000年底
- 游戏网址：zeus.impressionsgames.com/



别得罪天神指数

融合了历史背景、神话故事以及古希腊式建筑，在人类最璀璨的黄金时代里，玩家将在此建立传说中的城邦，并和天神、英雄与怪兽互动，编织成一段又一段的神话与传奇。在《宙斯》里，您是无法取悦每位天神的，故您必须善用政治手腕，周旋于万神殿之中。当神话中的怪兽们出来肆虐时，您又该如何请求英雄们来击退它们呢……。在这个神话与艺术、哲学、城邦政治共存的世界里，似乎没有什么不可能发生的事。

众神、英雄、怪兽

城市的发展仅仅是征服《宙斯》的一小部分而已。在古希腊时代中，众神跟人类的关系是极为亲密的，但天神（共计12位神祉）的个性诡谲多变，祂们既拥有神威，又有人类的七情六欲，而且诸神之间还都有相互利害关系。除了神祉以外，还有所谓的"英雄"。他们会徘徊在乡间，当需要帮助时或者是当怪兽出没之际，就是玩家召唤他们的好时机。还有一点要注意的，就是"英雄"与"怪兽"之间也有互动关系呢！比方说，若是九头蛇出来肆虐时，就得请大力士海克力斯（Hercules）来降伏它；碰到蛇发女妖梅杜莎（Medusa）的话，只能请柏修斯（Perseus）与之抗衡。搞错的话可是会被打得鼻青脸肿呢！



别忘了跟附近的城邦打好关系喔！



另一种风格的城市模拟



禀持制作《法老王》与《埃及艳后》的精神，这次Sierra Studio将完成三大古文明中最重要且最具代表性的一部份，带领所有的爱好者从埃及往北移到爱琴海区域，另一个充满神怪幻想的世界——古希腊。

就如同其他古文明策略游戏一般，《宙斯》让玩家负责管理一块殖民地，并帮助它成长与繁荣。不可讳言的，神话在希腊史上扮演了举足轻重的地位，没有了神话便无法成就希腊的历史。在充满历史传奇与神话色彩的古希腊里，建造伟大的城邦，玩家可以从中得到许多有关古希腊的事迹，并对古希腊文明有更深一层的了解。丰富的故事情节，栩栩如生的角色，个性难以捉摸的众神，让玩家彷佛乘坐了时光机，回到古希腊的神话世界里。在您的城邦里，天神游走于凡间，并利用种种神迹降服怪物，解救祂们的子民。除此之外，玩家还可以召唤著名的英雄豪杰们，帮助他们面对天神的愤怒以及完成其他人类能力所不及的工作喔。

别忘了观察人们的一举一动！

比起其他的古文明策略游戏，《宙斯》在游戏风格上有了很大的突破。《宙斯》是由一群对希腊等古文明历史背景有相当了解的策略玩家们所设计的，更由于在绘图引擎的改良，角色的细微动作与建筑物都变得清楚可见，一些细节部份也做了不小的变更。举例来说，这回的"火灾"的规模变大了，熊熊烈焰给人一种"一发不可收拾"的真实感。

减轻了玩家的负担

为了让每位玩家都能享受在历史与神话的交错之下的剧情，以及增加玩家与游戏间的互动，《宙斯》依照不同的目标分割成不同的挑战。每一个阶段都可以在短时间内完成，如同看连续剧的一个单元般，不受时间的限制，这种做法相对的也减轻了玩家的负担，不必再为了某些庞大而几近遥不可及的目标挑战。

S&C

海贼

SEA DOGS OFFICIAL FORUM



也想成为海盗指数

- 类型：角色扮演/冒险
- 配置：Pentium 233
- 内存：64MB
- 制作：Akella
- 网址：seadogs.bethsoft.com/

《海贼》是一款在"大海"上的RPG游戏，我们可以发现许多RPG的要素在游戏中，玩家所要扮演的角色是一位十七世纪的船长，而玩家可以隶属于英格兰（England）、法国（France）或西班牙（Spain），甚至是一名独立自主的海盗头子。在游戏一开始，玩家只拥有一艘小船舰，必须要不断努力的赚钱、扩展玩家的舰队及领地，并赢得尊重和名声，到了中后期，玩家可以选择改变所效忠的国家，或成为独立的海盗而不受任何国家控制。


大船即将出港

游戏进行的过程

在《海贼》的补给物品中，有许多战略选项可供选择，玩家将会进行一些合法的活动，包含：雇用并管理航海所需要的船员、修理或升级玩家所拥有的船舰、或与其他的商人船队进行日常用品的交易，当然，玩家也可以去从事一些非法的活动，如：偷窃金钱、抢劫宝物等。玩家需要船舰从某一个海岛航行到下一个海岛进行补给，在通过一连串的战斗及俘虏过程，玩家会得到这个海岛。有时候也可不必经过战争的手段，可利用金钱来买下该海岛的造船厂，所能建造的船型有大约20种不同大小，从小帆船到大战舰都有，玩家可依自己的需要定作船舰，包含加装各式各样的大炮、炮弹。在《海贼》的世界里，玩家有20个风景迥异的海岛可以去观光、探索。但并不是海岛上的所有建筑物玩家都可以随意进去，而可以随意进去建筑物只有：酒吧、船舰修理厂、旅馆、政府服务处。


终于将对手船舰击沉


四处收集情报是很重要的

面对各式各样的人物

玩家身为船长拥有其他角色所没有的战斗技巧（fighting skills）及名声（reputation）。在与人交谈的对话之中，有许多选项的选择来影响玩家与其他角色的人际关系，有超过100个的各式各样角色在游戏中出没，这些角色包含：殖民地的总督、海盗船长、商人、酒保、间谍、商店老板、乞丐等，几乎所有在当时十七世纪会存在的职业都有出现。而对话的内容也会随时间、地点的不同而有所变动，玩家可以从中找出有趣的资讯或偷听到诱人的谣言。此外，关于玩家名声的好坏也会影响到谈话的内容，以及敌人是否会投降于玩家。

关于战斗部分

尽管角色扮演与财政管理两部分都是《海贼》游戏所强调的特色，不过游戏的重头戏还是放在海上船舰的战斗部分。当玩家在航行的途中遇到了另一艘船，可以去选择进攻或选择忽略不理它，要取得胜利的先决条件是要能够追上它，并架上木板以便于登上船舰，在战胜之后对于俘虏的船舰，玩家可以完好如初地放过或利用炸弹将它炸成粉碎。此外，战斗会受下列因素所影响：天气、邻近的同盟、船舰种类、大炮的种类及数量、大炮装填的速度、炮弹的种类及射程距离、以及船速。战斗的过程全部采用即时操作，可以在第三人称视点及第一人称视点之间任意切换。

小心天气的影响

在《海贼》游戏之中，风、海浪不再只是装饰画面之用，而是会真正影响玩家的航行，玩家在航海的途中将会遇到暴风雨、浓雾、台风、大雨、打雷闪电、大浪、及海龙卷，玩家可要小心应付各种状况，以免葬身于险恶的大海中。《海贼》是一款结合角色扮演与冒险的海盗游戏，喜欢《大航海时代》系列或想尝试扮演海盗的玩家请不要错过这款游戏。

S&C

GO GO 美食王



类型	大富翁
制作	奥汀科技
预定发行日期	2000年12月底
游戏网址	www.odinsoft.com.tw/

有句话说："民以食为天"，在现今人们注重生活品质的时代，品尝精致美食，成为许多人平时的生活享受，将美食与游戏结合，将生活带入游戏之中，全家人借由游戏同乐，正是《GO！GO！美食王》的宗旨。不同以往以餐厅为题材的游戏，《GO！GO！美食王》游戏方式不单是经营及策略，更偏向于大富翁类型，却又比一般大富翁类型更具变化性及挑战性。

来抢美食王指数



真实的餐厅与美食餐饮

《GO！GO！美食王》结合了真实的知名餐饮美食名店48间，分成中式、日式、欧式、美式、南洋及咖啡点心六大项目，附有真正餐厅内的店照、店长介绍、餐厅特色介绍及美食照片，更有96家虚拟餐厅在其中，由数名玩家同时竞争"美食王"、"单项料理王"、"食谱王"等头衔，在游戏内真实呈现数百道精致美食餐饮，让玩家在与家人、朋友同乐之时，经由游戏的方式，还能一览名符其实的"美食"。

丰富、多样化的的游戏事件

在游戏中，玩家可单人或多人连线进行游戏，一方面依循路线到各美食餐厅用餐，增加美食经验，另外玩家本身也拥有一间小餐厅，收集名菜食谱、提高知名度，来增加收入，还可以与其他餐厅进行结盟，更有数十个精彩事件在游戏中不断发生。整个游戏的设计以让玩家简单操作为主，精美的游戏界面及各具特色的建筑物，一个又一个有趣的小游戏，更配上符合场景的动听旋律，除此之外，生动的语音更是邀请专人担纲演出。当然，各式各样的道具、搞笑的事件更不会缺少。另外各角色的必杀技与玩家之间的对战，更大大提高游戏的竞争趣味性。





各具特色及背景的人物角色

游戏内共有7个主要角色及不愿意透露数量的隐藏角色，每一个角色都有他自己的故事背景、行进工具及必杀绝招，在各自的服装造型上，更可清楚的看出各角色所专长的料理所在，鲁拉拉的拉面装扮，来自她的家世，为了继承父亲的志愿，决心以拉面装行遍天下，发觉美味秘辛，宣扬拉面之美：豚太郎那一身劲爆的河豚装，更有一段不为人知的悲惨过去，在贫苦家庭出生的他，在永无止尽的借贷之下，一个亲戚送给他们一尾河豚，希望能毒死他们全家，让他脱离苦海，没想到体质异常的一家竟没有被毒死，反而发现了人间至美的食物，留下感动的泪水...每个角色都有他充满欢笑或是泪水的回忆，值得玩家来发觉唷！

自由度百分百的游戏方式

本游戏除了丰富整个游戏内容之外，也有体贴玩家的设计，像是时间长短的选择、初期资源多寡、重要道具可以保留到下次游戏等等，都会让玩家们在更自由的情况下，进行《GO！GO！美食王》这款游戏。想抢得"美食王"的宝座吗？可要玩家各凭本事喔！



S&C

便利商店2





秉持一代的游戏精神－简单、易上手、老少咸宜、上网下载新商品、超多有趣秘技等特性，《便利商店2》将以往稍嫌复杂的操作界面，做了一次整合的工作，期许能以更简单方便的设计，让玩家能够尽情享受游戏的乐趣。

更多样的地图，结合国外特色！

在这次的设计中，提供了更多种类的地图与地标，规划中包含了东京、上海、汉城、香港、新加坡等地，并且也替这些真实地图设定了现实生活中没有真正规划到的住宅、工业、商业、混合区，而且客户阶层也将依照地区而有所分类，大大的增加了经营的策略性；另外在游戏设计中，天气的变化也将更明显的影响顾客购买商品的种类以及欲望。在游戏中，明显的比一代增加了更多的商品以及货架，也让玩家能有更多元化的选择以及享受经营虚拟商店的乐趣！

- 类型：经营模拟
- 配置：Pentium 200
- 内存：32MB
- 制作：游戏橘子
- 预定发行日期：2000年第四季
- 游戏网址：www.gamania.com/

独创性更多，发挥你的创意！

在进入游戏的初期，玩家们可以发现到一些细微的变化，例如：在店面配置时，可以自行变更店面大小，至于店面控制视窗的背景也不再是黑压压的一片，取而代之的是整个城市的鸟瞰图，而玩家除了店内的顾客外，甚至还可以看到行人在店门外走动喔！而且在《便利商店》二代游戏中，玩家可以自行设计商店LOGO，以及设定自己所设计商店的一些基本参数，达到真正的独创性！！总而言之，玩家们在《便利商店》二代中，玩家不仅是小小的店长，更可以将自己化身为连锁便利商店经营者，至于如何在众多竞争对手中脱颖而出，以最高的服务品质来获取顾客青睐，大家可就必须要好好的动脑筋了！在游戏中，玩家们所经营的商店(包含玩家自行所设计的商店在内)在每个阶段时，都会有所谓的评比，这些的评比，可是会大大影响顾客上门的意愿喔！

新的操作界面，教学小精灵帮助你开店！

在整体操作界面方面，《便利商店》二代与一代最大不同之处，便是取消了攻击这项指令，取而代之的则是宣传手段的增加。其次在选单部份，将一代进货和调整物品价格表单合并，并且使之简化，减少玩家进行游戏时的麻烦。另外，游戏中的货架在配置时，不必像一代需要卖掉物品后，才能改变方向进行配置，现在，只要玩家觉得方向不对时，只要轻轻一按鼠标，就可以轻松的改变方向了喔！《便利商店》二代的所有操控界面全部采用图形化，新增游戏OS小精灵，玩家可以不再依赖说明书，遇到问题，按一下小精灵，就可以得到想要的答案～


店内的整体装潢又更可爱了。

小心伺候你的顾客

在游戏中，顾客以及玩家所雇请的店员们，都有情绪反应喔，这些情绪反应，会影响顾客购物的情绪。至于《便利商店二》还有一个惊喜！！在游戏中的人物会因为不同的族群，有不同的购物喜好，玩家们必须要在店面建置的地方，好好思考该地区购物的族群，才能够有赚钱的机会，而且这些人物也不只是只会呆呆的进来买买东西就出去的喔，他们可是会像真实生活中的人一般的活动，他们有可能只是进来走走晃晃罢了。

有了这么活泼的设计和近乎人性的操作系统，赶快加入我们一起建立连锁商店的大集团吧！ S&C

中文版

铁血联盟2





- 类型：回合制策略
- 配置：Pentium-233
- 内存：64MB
- 制作：Sirtech
- 代理发行：金智塔
- 预定发行日期：2000年11月

资料片也要出了指数

早在四年前，当PC游戏界盛行即时战略游戏的风潮时，Sirtech却出人意料的推出了一套回合制战略游戏《铁血联盟》。但它的出现并没有被市场的潮流所吞没，而是取得了很大的成功，获得了媒体与玩家的一致好评，并且被公认为有史以来最好的回合制战略游戏之一。





二代的使命

和一代类似，《铁血联盟 II》也是围绕在一批精干强悍、技艺超群的雇佣兵展开。应Enrico Chivaldori的要求，为了解放由残暴的Deidranna Reitman皇后统治的第三世界小国，你将在游戏中扮演这次行动的"头儿"，通过一台笔记本电脑同Enrico及全球雇佣兵协会AIM联系，并带领所招募的战士完成这项使命。

专属的战斗回合制

《铁血联盟 II》战斗模式的设定很特别，它是将即时战斗同回合制战斗相互结合。在Arulco地图上，除了标明这个国家的所有城镇和资源所在地外，还将版图分成了若干的区域，当我方部队和敌人处在同一区域的时候，即有信息提示玩家，并切换到这一区域中，在敌我双方未遭遇之前，游戏依旧采用即时制，双方在互相搜索对方的行动中是不受任何限制的，可以根据实际情况排兵布阵，一旦同敌人遭遇后，游戏即改为回合制，而双方士兵在本回合中的任何行动，包括：射击、移动等都要消耗行动点数，点数消耗完后该回合就不能再有任何行动了。



详尽的队员资料。

具真实感的武装

除此之外，该游戏的另一个特点就是游戏本身具有很高的真实感。游戏设置了一个完全仿真的庞大的武器系统。玩家在游戏进行的过程中将会见到并使用包括各种手枪、全自动步枪、火箭筒、迫击炮在内的数十种武器。而每一种武器都标有名称、口径、攻击距离、杀伤力及自身特点等详细资料。不同的武器还可以装备一些如狙击镜、激光瞄准器、榴弹发射器等配件以提高武器的性能。此外，每一种武器都有其自身的弹药装填数量及使用何种弹药的限制。

战斗是游戏的重心

整个游戏共包括50余位不同造型的雇佣兵（可同时雇佣其中的18名，最多6人编为一组）。他们每个人的AIM都有详尽的资料可供查询，其中包括该人的各项能力值、所擅长的技能及身价等。在战场上，各成员体现他们各自独特的一面，包括皮肤、头发的颜色及其服装，非常具有个性。界面上一个简单的菜单能够让他们在前进中随意改变前进方式：跑、蹲伏、爬行并越过所遇到的任何障碍物。玩家甚至可以看到他们在战斗间隙吸烟，或偶尔做个健美先生的动作，展展身姿。

此外，游戏中战斗时的细节刻画也十分精彩，你可以清楚地看到子弹飞行时所划出的轨迹，以及子弹穿过树木、沙土或是身体后继续飞行的场面，重武器爆炸时所产生的光影效果十分逼真，玩家甚至可以看到敌人被火箭筒击中，被轰成"火人"并高高抛起的场面。不同的部位中弹的效果也不一样，头部中弹会造成技能值的降低，超近距离地射击敌人头部甚至可以让其脑袋开花，而腿部中弹会造成一回合的瘫痪，而使目标丧失一回合的行动能力。士兵受伤后，可以用急救包进行包扎，否则受重伤的士兵会继续不停地失血直至死亡……





小心有人偷袭！

说了这么多，相信你对《铁血联盟 II》已有初步了解了。其实，该游戏的闪光点远非这些，要真正地体会《铁血联盟 II》，你就必须去它的世界亲身领略。战火纷飞、硝烟未尽，我们的战士们早已整装待发。作为指挥官的你还在等什么？请记住，你所统率的是历史上最强悍的战士！ S&C



- 类型：RSLG
- 配置：Pentium-133
- 内存：32MB
- 制作：光谱
- 预定发行日期：2000年11月
- 游戏网址：http://www.ttime.com.tw

《学生骑士团》是一款结合了养成及策略的战略游戏，玩家必须借由上课、研究魔法、实地作战、任务探索等方式来培养一群毫无实战经验的宝贝学生。这群学生无意中揭发了盖兹军团的反叛活动，更无意中成了解救国王及禁卫军的唯一希望，他们到底能不能脱胎换骨成为真正的战士，打倒邪恶的盖兹军团呢？这就要看玩家的智慧了！

任务、剧情、结局由你来决定！

摆脱传统RSLG的单线式剧情设计，《学生骑士团》采取一种罕见的多线式网状结构，也就是说您除了自由选择喜欢的任务外，还可以依据每个角色的专长，调配适合的人选去完成各种挑战，如果人才调配得宜，一次就能完成数个任务呢！游戏里每项任务都有其特色，好比说找寻迷路的小猫、挖掘海盗的宝藏、打倒恐怖的骷髅士兵、抵抗沙漠民族的侵略等，当任务完成后，您可以得到丰厚的赏金、稀有的宝物、特殊的经验、具有神奇效果的神兵利器，甚至特定同伴的加入，这些都将影响剧情的发展，使您享有决定游戏结局的权力。


买些好东西吧！



超过五百种以上的魔法

魔法是构筑幻想世界的基石，心、天、光、暗、水、火、风、冰、岩、星等十大魔元素组成了庞大的魔法体系，如果将不同等级或不同种类的魔元素加以融合，便能产生新的魔法，因此研究新魔法将成为最令人期待的一件事。魔元素的融合必须在魔法研究室中进行，您一次最多可以派遣三名成员进入研究室，融合的结果与每个人物的魔法适性、魔法技能及融合能力相关联，其结果可能是原有的魔法升级，或者发现一种全新的魔法，只要有耐心，在魔法研究室中至少可以研究出五百种以上的魔法，保证令您大呼过瘾。


别忘了四处逛逛喔！

上课培养实力

一场互相血拼的战争固然可以得到升级所需的经验值，但优雅轻松的上个课也是学习各项技能的好方法喔！借由上课这项特殊设计，您不但可以让能力较差而不易在战场上取得经验值的角色，以上课方式提升其能力，还可以选择特定人物培养特殊技能，如果以其擅长项目加以培养，就会出现比较好的成绩。原则上每个人都可以担任老师，传授自己最拿手的项目，除了考虑短兵器、长兵器、弓箭及各种魔法等技能经验外，口才也不可忽视。

养只宠物，上课一起打瞌睡，打战帮你咬敌人！

在战场上所遭遇的野兽及妖怪，都可以利用魔法加以收服，它们不再只是像一般游戏中的小宠物，只能担任座骑或者协助战斗而已，而是成为您最忠实的伙伴，共同浴血奋战、上课打盹，甚至进入魔法研究室中研究新魔法！因此当您在战场上看到厉害的野兽及妖怪时，只要妥善运用降伏类型的魔法，您就能拥有造型可爱、武艺高强、价格实惠、值得信赖的好宠物了！

S&C

土豆大兵

MILITATO







类型：益智动作
配置：Pentium-166
内存：64MB
制作：Mspace

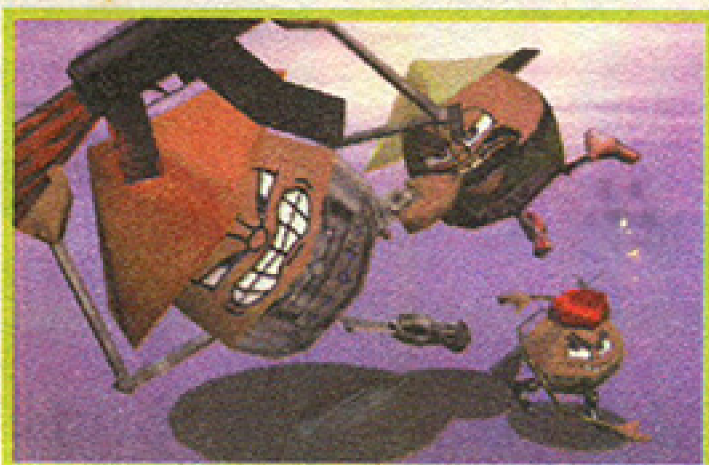
土豆＝马铃薯指数

土豆，学名马铃薯，多年以来土豆们总是在厨房里和锅碗瓢盆打交道，一丝不苟的在菜篮子工程的基层一线为人民服务，虽然没有发过什么牢骚，但是好歹也给大夥一种任劳任怨的形象。不过这次总算让这些圆不溜球的家夥逮个抛头露面的机会了一在韩国Mspace公司制作，Dokebi发行的最新益智动作游戏《土豆大兵》中，所有的角色，不管是英雄还是恶魔，不管是主角还是临时演员，全部都由憨厚可爱的土豆们担纲。

所有的关卡都是有典故的

《土豆大兵》讲述的所有故事都发生在一个奇怪的世界中，这个世界的所有成员都是土豆。玩家将要在不同的任务中扮演不同的土豆角色来完成一些经典的任务。为什么说是经典的任务呢？因为游戏中的所有关卡设计都是参照了一些经典的历史事件或者著名的电影故事情节，比如第一关西部时代中，玩家就要在一个类似《与狼共舞》的美国西部片中扮演一位要去对付印地安部落马铃薯酋长的白马铃薯警官...，这款类似《炸弹人》和《雷曼》综合体的动作益智类游戏，整体风格正是以轻松搞笑为主，让你在紧张刺激的游戏过程中体会到那种充满童趣的幽默。

轻松控制土豆



制作者在益智动作类游戏中添加了冒险迷宫的要素，使得游戏即使在单人模式下也不会有丝毫无聊乏味的感觉。而在双人模式下，除了要与敌人作战之外，还有残酷的生存竞争，因此显得更加激烈紧张。游戏中没有很复杂的谜题设计，玩家可以轻松的找到各个关卡中的终极任务，对初段的玩家来说很容易上手。玩家控制的角色可以进行跑动、跳跃、射击、滑行、投掷、蹲伏、平移等丰富的动作，而最有特色的动作莫过于推箱子了：游戏中的箱子共有三种，包括可以打坏的箱子、可以爆炸的箱子以及打不坏的箱子，玩家可以操控自己的土豆大兵推动这些箱子来压死敌人或者破坏前进道路上的障碍物。所有这些动作在操作时完全用键盘就可以了，免除了时下动作冒险游戏中可怕的鼠标和键盘协同操作之苦，对玩家可以说是非常体贴。

别把道具浪费了

由于是益智游戏，因此制作者们为游戏中的土豆英雄们精心设计了多种饶有趣味的道具，供玩家在不同的场景中叱吒风云。这些道具中包括了二十多种武器，从原始的十字弓到冲锋枪以及更多更刺激的武器。合理的使用这些道具也是需要玩家慎重考虑的事情，因为所有的道具都有各自的缺点，因此使用时一定要注意把握时机......，所以要想顺利的完成任务可不是一件很容易的事，否则也不用叫益智游戏了。所有的道具都随机出现，经常吸引玩家孜孜不倦的寻找关卡中的道具，大大增加了游戏的不可知性和趣味性。



儿童与MM的最爱

《土豆大兵》的图形画面也充分体现了游戏的休闲搞笑风格。游戏采用全3D的图形引擎，并且使用了运镜自动追踪系统，视角可以随人物的方向而转移。玩家还可以利用快捷键任意缩放和鸟瞰屏幕，具有极高的自由度。唯一的遗憾是游戏最高只支持800×600的解析度，不过对于一款基本配置只需P166的作品，我们还能奢求什么呢？



《土豆大兵》是一款没有血腥没有暴力的“战斗”游戏，可爱的人物造型、搞笑的故事情节和幽默的游戏方式不仅是老牌玩家轻松休闲的极佳选择，对儿童和MM玩家们更是一款非常有吸引力的作品，因为当你作为一名光荣的土豆战士在马铃薯的世界里战斗和冒险时，是不是所有的烦恼都可以忘却了呢？ S&C

职业杀手：47号

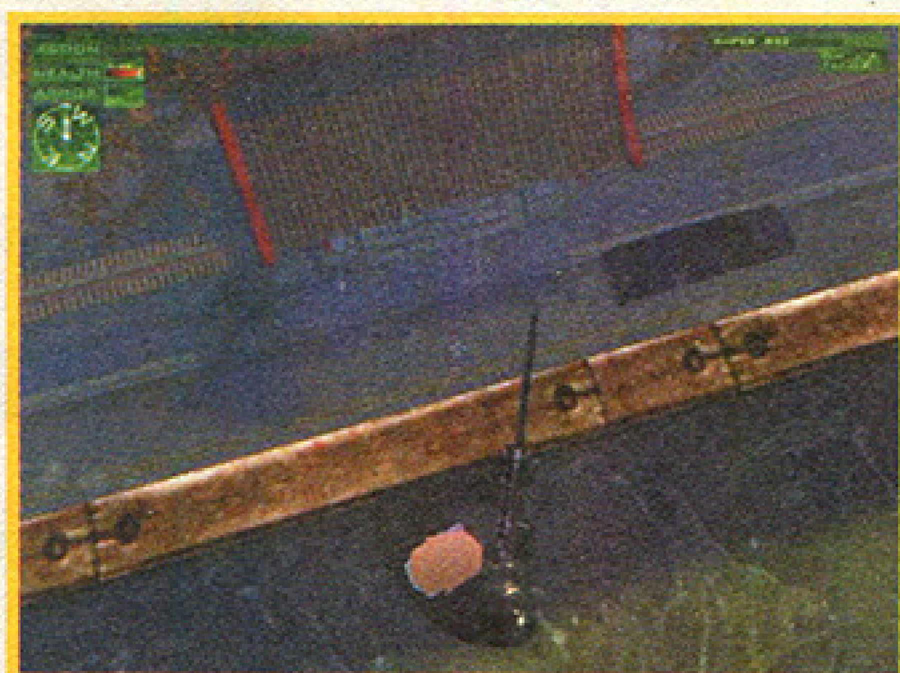
Hitman：Codename 47

- 类型：动作
- 制作：Eidos
- 预定发行日期：2000年第四季
- 网址：www.eidosinteractive.com/

神偷杀手指数



在强调以偷偷摸摸取代爆破的《神偷》（Thief）这款动作游戏之后，这类型的动作游戏还能发展出什么新品种？想必是众多动作爱好玩家所关心的事吧！现在Eidos公司将其《神偷》秘密行动的概念引进入一个全新的游戏之中，并加入全新科技的概念，这个游戏就是《职业杀手：47号》（Hitman：Codename 47）。



躲在高处，准备暗杀

完整的训练模式

在进行游戏之后，玩家当然可以直接进入《职业杀手：47号》的任务模式（mission），不过在执行任务之前，建议玩家可以先进入训练模式（training level），好好磨练技巧之后再上场杀敌。《职业杀手：47号》具有十分广泛的教学训练内容来磨练玩家的战斗技巧，其内容包含有：利用模型假人来练习白刃战（hand-to-hand）的战斗技巧；在炮火之中练习使用手枪与来福枪射击；利用来回走动的人质与敌人"目标"去射击，来训练玩家在瞬间能分辨人质与敌人；也会有一个障碍超越训练场（obstacle course）可供玩家在里面好好锻炼。总之，玩完训练模式之后，玩家就会拥有基本"职业杀手"的技巧，让玩家游玩起来更加得心应手。

各式各样的武器

《职业杀手：47号》中的技能发展系统（skill development）对游戏来说是很重要的。游戏中有许多不同的武器，而每一个武器都有不同的用途，包含有：手枪、小刀、散弹枪及各式各样的自动、半自动武器，当然也有传统暗杀、行刺所使用的武器，如：狙击来福枪、钢琴线等。游戏中任务的目的是千奇百怪、什么都有的，所以要依照任务的目的，选择适合的武器才能发挥最大的效果。举例来说：当玩家发现要暗杀的目标出现在窗外对面的大街上，而玩家身上只有携带普通手枪而已，这时玩家会发现暗杀他是极为困难的一件事。



咦！！还有野人出现



一枪毙命，真是过瘾

游戏进行的流程

在任务模式中，任务所发生的场所是遍布于世界各大洲，让玩家游玩在各种不同的环境中。而任务的资讯是来自于玩家手中的手提电脑，资讯中会列出数项任务的目的以及其对应的报酬。《职业杀手：47号》中总共有27个各式各样的任务，这些任务大部分是暗杀，也有破坏建筑物、拯救人质、侦查敌情等其他行动。根据玩家任务结果的评价来给予玩家报酬，在任务执行中，如果在杀人后离开现场而惊动警察时，会使得这次玩家任务评价降低，而会只得到较少的报酬。在游戏进行的途中，玩家可以使用报酬赚来的钱来购买许多新的武器与道具，也可以购买可以帮助玩家完成任务的情报、资讯。

鬼鬼祟祟

就如同《神偷》一样，鬼鬼祟祟、秘密行动是《职业杀手：47号》的游戏重点，所以玩家要小心考虑如何以最小的声音来行动，可以用走路取代跑步、行走在地毯上取代行走在大理石地板上，当然这样也不是解决任务的唯一方法，任务有多种完成的方式，想要用何种方法来完成任务，就请玩家视当时的状况来做决定吧。

S&C



石器时代姐妹作

有鉴于目前的线上游戏已经到了如火燎原之势，因此从本期开始，我们将以每月择一个线上游戏的方式，为各位读者做介绍。虽然说以目前国内的网络环境而言，在一般的管道之下，我们能玩到的即时线上游戏仍旧有限，不过笔者认为以这么庞大的商机而言，无论是投资者或是政策的脚步，在短时间内应该都会有所调整才是。所以，我们姑且放开心胸，看看本期我们为读者介绍了什么好玩的在线游戏吧！



设计公司	日本JSS				
相关配置需求					
主　　机	MMXPentium200MHz 以上				
显　　示	800*600 16bit color　desktop display				
VRAM	2MB	内存	64MB 以上	光驱	4倍速以上
硬盘空间	400MB	音效	GS,GM 音源	操作	鼠标、键盘必备
Direct X 6版以上　Modem　28.8Kbps 以上					

纯可爱温馨路线

以台湾省目前的网络游戏生态而言，可说是《网络三国》、《石器时代》、《天堂》这三个游戏的三强鼎立之势。《网络三国》大家应该不陌生吧！而《天堂》则是韩国的游戏，其中较为特别的可算是《石器时代》。因为绝大部分的线上网络游戏走的大都是写实、战争、个人风格、英雄主义较重的路线，而《石器时代》则以可爱、柔和的画风与设定在一片线上杀伐声中脱颖而出：《石器时代》另一个成功的原因，就是他偏向中性的规划路线吸引了不少的MM加入，当然MM一多，闻风而来的玩家当然也就...^^



而华义国际也因代理《石器时代》而大尝甜头，所以就在感觉"石器热"有点退烧之际，再趁热推出《石器时代》的另一款姊妹作品－乐园！（两者是同一个工作室的作品）以下我们就针对这个游戏为读者们做介绍。

以美术决胜负

《乐园》的风格和《石器时代》不一样，但是画风却是正统的日式漫画风格，黄绿色的草原衬托砖红的屋瓦，碧蓝的海水映照澄澈的天光，一切看来都是这么清晰明亮！放眼目前大家所看过的线上角色扮演游戏，就立刻会觉得一股沉重的感觉涌上心头，为什么呢？颜色的关系！除了《石器时代》以所谓的"轻颜色"的粉调子作画之外，其余的游戏都是以重调子的写实感来构成的。而这样轻松的画风，可以说是日本JSS公司作品的标准风格！

当然，因为美术不一样的缘故，使用者的年龄与性别超向也会有不同。在《乐园》里面，也有针对女性玩家所设计的小公主或是女武斗家的角色，再加上这些好像小模型的村子房屋，看这些可爱的村人在里面生活，《乐园》吸引人的地方自然不言可喻。

以设定决胜负

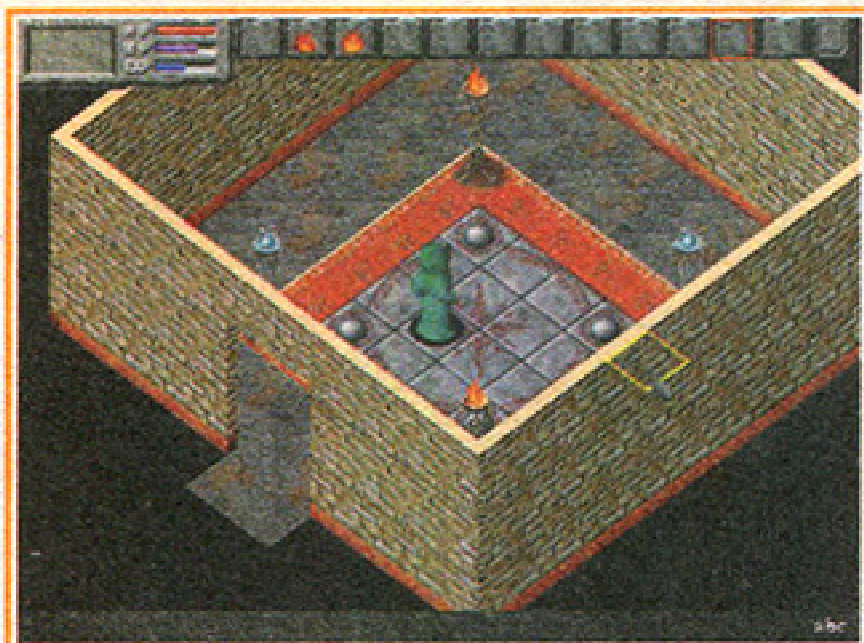
《石器时代》原始的"石器背景"，让一些正统角色扮演迷有点不大过瘾，那《乐园》便正是针对那些"纯日式角色扮演游戏"的同好所设计的一款游戏。在这款游戏里面，没有血腥与杀戮，也没有肮脏黑暗的地下迷宫，取而代之的是卡通式的世界架构，以及容易上手的小任务！当然也有地下迷宫，也可以让你装备剑、盾、铠甲，更可以自由地施展威力强大的魔法！





中古世纪的幻想世界里面，有太多太多的玩家被吸引。城堡也好，屋宇也罢，这些古色古香的建筑都透出一种让人不得不亲近的亲切感。对于老玩家而言，这款游戏很可能会迎合他当年选择继续玩游戏的原因－就因为这样的设定，让人留在这款游戏里！这似乎让人回到了当年任天堂红白机的怀念时代！

以游戏决胜负



你以为你的线上人物是不死身吗？不是的！因为不死身一点都不合理，也丧失了一点趣味。在《乐园》里面，最有趣的特点就是这“养生送死”的过程。在一般的线上游戏中，人物要是死了，就让你出现在另一个地方，最多扣扣你经验值，掉掉道具等等；但是在这款游戏里面，除了身上有“生命值”之外，你还有“三条魂”！这三条魂是形成角色存在的主要关键，因为在这世界里面，万一不小心死了，除了道具掉在现场之外，魂也会遗留在现场！万一三条魂都玩完了，角色就会“自动消灭”不存在了！



如果“死”了，可以向法师求救。

哇！好恐怖！是不是只要死三次就完蛋啦？不是！你可以回到“命案现场”去回收你的魂，然后赶快吃下肚里，把自己的魂装回身上；如果你找不到自己的魂，就赶快去找神父，神父会帮你召回迷失的魂...只是万一这魂被人捡走，然后被人家用掉...哦，天哪，完蛋啦！你就只好“失魂落魄”地过一生了...><

就因为这样的关系，所以“结伴出游”在这款游戏里面变得很重要。如果和同伴一起行动，万一死掉时，人物的魂可以让同伴立刻回收，这样就不必大老远跑去捡啦！万一别人把魂捡走，拿去丢在没人找得到的地方，那可就惨啦！在这一点上面，更是其他游戏没有的玩法。

还有魔法的合成效果也很有趣。一颗火魔法叫做“火炎”，两颗火魔法叫做“大火炎”，当然你也可以将魔法元素任意调配，搞不好会发射出强力的大魔法咧！



在游戏中会因缘际会得到各种头衔，而玩家也可以在自己的名字后面取上特别的昵称。

以生活决胜负

在《乐园》里面的人生是怎样的呢？除了要做一个勤于练功的人之外，你也可以一边进行任务，一边练功夫。一般游戏的任务是去闯山洞解谜题，《乐园》的任务是让你当当保镳！

在各村里面都有一些“看似玩家”的NPC人物，他们平日在村里闲晃，看见玩家就会靠过来，问他话之后，他就会问你愿不愿意带他去另外一个村子；如果你愿意，他就会跟在你屁股后面走，随时提醒你那村子在哪里。在路上旅行的时候，要把你的客户当成夥伴，千万别让他被怪物撂倒啦！到了他指定的地点后，就可以拿到很多好东西，真是有趣！

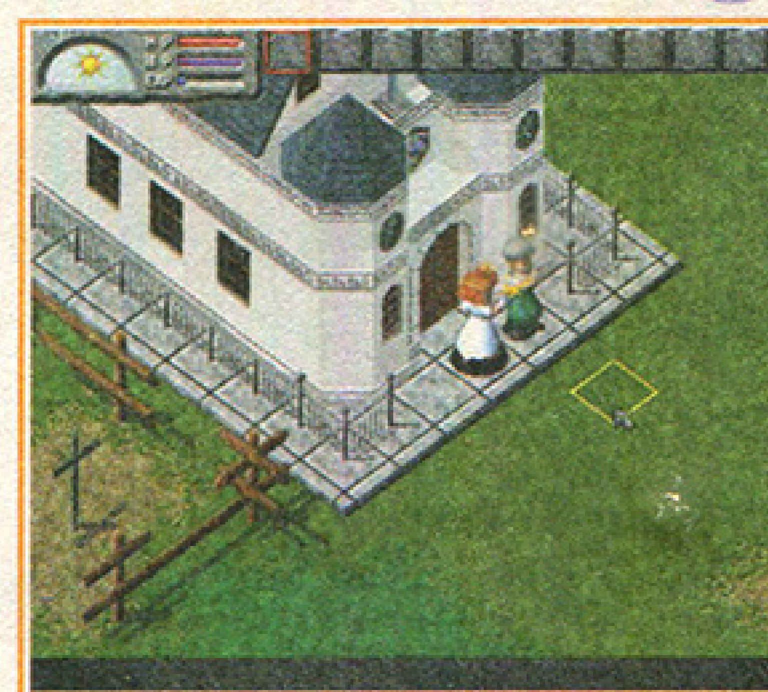
除了这种新型任务之外，较简单的任务也有和《石器时代》一样的货运托送服务，玩家也可以在每个村子之间执行，以提升自身的能力。当然，这游戏也有地下迷宫的任务可以执行，不过在闯关的时候可不要死在里面了，因为魂是很难捡哦！

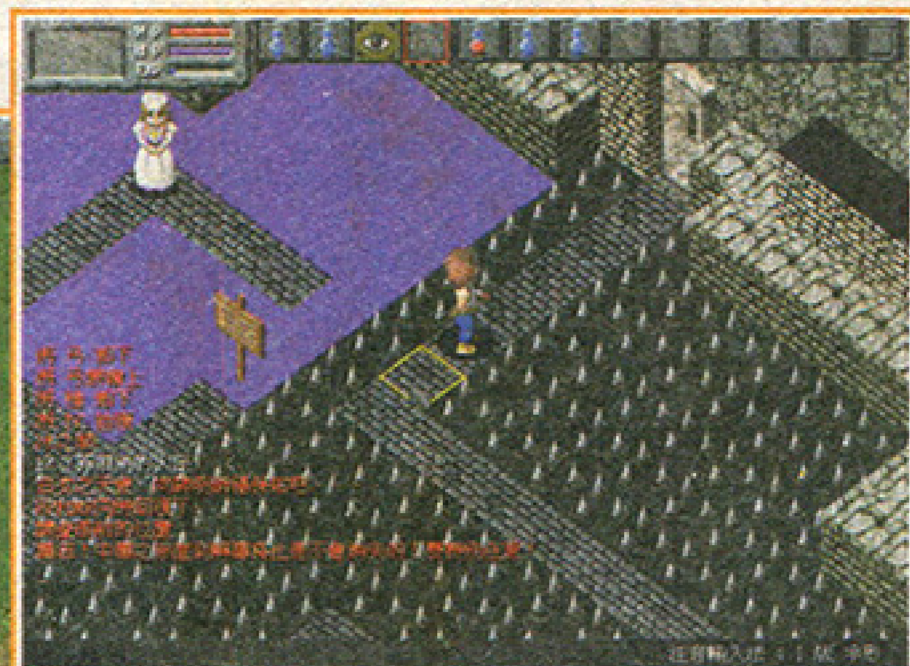
将与石器时代拥有相同的玩家群

在《乐园》的世界里，像童话一般的公主与骑士，加上魔法师与各种职业的人士，大家在这块简单清爽的世界里一起生活，不需要花上几小时看操作手册，不需要到处问人，因为它同《石器时代》一样，都属于极容易上手的一套游戏。走笔至此，笔者相信《乐园》所吸引的玩家必是从《石器时代》的玩家群所接收过来的，因为两者的游戏内涵极其相同。



笔者觉得线上游戏也可算是人类生活的小小缩影，因此各种不同类型的游戏，自然也就吸引了不同性质的玩家族群...所以，线上游戏真的是一个很美好的世界，因为是由你来选择生活，而不是由生活来选择你！这就是线上生活与真实生活最大的不同。S&C





新 樱花路透社

文 东洋小魔女

两大游戏展览盛会“东京电玩展”、“大型机台电玩展”展览日期硬是撞在一起，之后日本游戏界的各项消息一个比一个精彩，日本三大电玩巨头至此可以说是真正进入短兵交战的战国时期，浓烈的烟硝味陆续笼罩日本、欧洲、北美等地，原本气势如宏的PS2却突然发生量产不足的窘况，而让索尼DC有了可趁之机，XBOX的新消息与任天堂的新主机也以游击战的方式，频频在媒体上曝光，各家你来我往，兵戎相接，让人看得差点喘不过气来...真是火药味十足的十月啊

SEGA新主板“NAOMI2”相关技术



第38届AM SHOW，SEGA公布大型电玩新主板“NAONI2”成为会场焦点，如今有更多“NAOMI2”相关技术及规格公布，如下述：

◎“NAOMI2”与NAOMI一样都是由SEGA、Videologic、日立、NEC....等公司共同合作，采用相同的硬件架构（SH4、Power VR2），不过“NAOMI2”在绘图处理方面加入全新几何运算指令集（100Mhz）及硬件T&L，大幅提升3D运算功能，效能甚至可提升10倍。

而美国游戏网站http://dreamcast.ign.com也展示四段“NAOMI2”的DEMO影片档，充分表现这块新主板超强的运算能力，尤其第四段影片看到竞技场上一次数百个3D人物顺畅的独自打拳翻跟斗丝毫不延迟，以及光影变换效果，比起PS2、GAMECUBE的DEMO展示毫不逊色，就知道“NAOMI2”大幅超越NAOMI的厉害之处。

“NAOMI2”使用的CPU为SH-4，内藏128位运算单元，时脉为200MHz、整数运算360MIPS、浮点运算1.4GFLOPS（与目前NAOMI相同）；绘图处理器一样也是Power VR2、绘图内存32MB，可达到1000万个多边型/秒。有趣的是“NAOMI2”与NAOMI唯一的差别就是在内存增加（绘图内存由16MB加到32MB），不过多边型表现却暴增三倍以上（300万暴增到1000万），值得玩味。

PS2开启2001年电玩战争

10月26日北美版的PS2推出，将揭开2001年电玩主机争霸战序幕，而大家最关心的莫过于PS2与微软XBOX的争雄，知名财经分析网站http://quote.bloomberg.com/针对PS2发售做了分析。

在今年10月26日，Sony将要把它的销售王牌PS2正式在美国推出上市，挟带强悍的3D绘图能力和可播放DVD电影功能，同时它也可以执行PS上出版的游戏。但真正的戏码要到2001年10月份微软XBOX和任天堂GAMECUBE加入后才会正式上演，而他们将会和PS2正面冲突，而在那之前都将会是PS2独揽天下的局面。

就如同制作各种平台游戏机游戏的Activision执行总裁Bobby Kotick所说：“到明年时Sony将会受到挑战，即使是有史以来最成功的游戏机，但在这一年中仍然没能对改善这种趋势有太大的助力。”

Sony希望能在五年成功将PS打入美国市场的基础上，再次将PS2拱上王座。而Sony当年能挤下领先的任天堂，靠的就是提供比任天堂种类更多、价格更便宜的游戏。当任天堂的游戏售价为60美元时，PS的游戏却只有40甚至更低的价格。而消费者也有所选择，造就了PS在北美2770万台的销售量和高达2亿4000万美元的游戏销售额。而这些数字就占了Sony一年总收益的40%。

然而，Sony将会发现要毁掉名声要比维持它的王座更容易。Sony宣布原来在10月26日要上市的100万台PS2，届时只能有半数50万台交货。而Sony依然想要照原订目标，在明年三月前完成全球300万台销售的目标，并宣称他们对于这次的短缺不会失望，而倒是有不少消费者却是怨声载道。

Sony的资深副总裁Jack Tretton则表示："希望不会让人听起来觉得太自负，但我们对于未来真的非常非常乐观。"他认为到今年年底时，PS2和相关游戏的销售额仍然会超过10亿美元。

在另一方面，全世界最大的软件制造商微软并不打算退缩，而将以XBOX来介入这个拥有广大利益的游戏市场。在初期微软预计砸下5亿美元来与PS2竞争，而全然不介意外界对于它的批评。

PlayStation 1.5 Games？

PS2的零售商表示，Sony这次预订售出100万台PS2，最后却跳票50万台，将会让PS好不容易挣来的名声受到损伤。而这次的短缺将要持续六个星期，可以预见将会有许多玩家非常失望。

一间电玩零售店的老板Dan DeMatteo就说："到了10月27日，我想就可以在eBay这些拍卖网站上看到一台1000美元的PS2在拍卖了。"

而最后的结果如何还是端看PS2能否满足玩家的高度期望，而关键就在于游戏软件。而通常游戏设计公司在游戏机刚上市时，都会经历阵痛期然后才能由其中习得经验。

"我不觉得第一批PS2对应游戏有应有的水准，感觉像是PS1.5的游戏，只比目前PS好一点。"一名分析师James Lin表示。

游戏软件的销售将会是决定Sony成败的关键，每个独立发行商所售出的游戏中，Sony只能获得8到10美元的权利金。而Sony则是典型的采用削价出售游戏机，然后靠游戏销售来赚钱的例子，分析家估计，Sony现在生产一台PS2就需要花费488美元，而售价只有299美元，平均每卖一台赔本189美元。

Sony表示部分的相关厂商在游戏的制作上进度超前，到今年年底前将会有50款PS2游戏上市，但其中只有一款是由Sony自己发行，相较之下现在的PS游戏中有26%都是由Sony本身发行。

在这些游戏中最受期待的有：EA的《Madden NFL》、THQ的《召唤者》、Namco的《铁拳TT》和Eidos的《Time Splitters》等等。当Sony正在努力发展这些热门游戏时，也不能对正在蓄势待发的微软掉以轻心，分析家们普遍认为和微软正面开战后，对Sony的获利会有显著的影响。



XBOX仍然无法撼动PS2

根据最近的消息显示，Sony仍然有实力可以击败对手如：微软、SEGA、任天堂等公司，因为Sony有其庞大的娱乐产业来支持PS2的发展。

在本周的MicroDesign Resources报告中，分析师认为将在10月底于北美和欧洲上市的PS2，将会和任天堂的GameCube和微软的XBOX有一场大战，但看来Sony仍然想利用本身的技术奋力一搏。

就如同分析师David Carey所说："仅管XBOX有快于PS2二到五倍的显示芯片和硬件表现，但是决定游戏机成败的是所搭配的游戏。Sony对于游戏机电玩生态的了解和对于市场的经营都非常熟稔，这些都是它可以与强大敌手微软相抗衡的实力。"

David Carey："PS2的硬件功能确实让人惊异，但它的限度可不只如此，这只是一个入口而已，可以再创造出其他的市场。PS2还有播放DVD电影的功能，日后也可以高速上网。销售PS2只是简单的第一步，而提供服务和相关的功能才是后面要做的事。长期以来，Sony没有销售其他产品像游戏机一样，如此注重它的服务和功能的建构，这种情形当游戏机大战开打后特别明显。」

PS2距离和XBOX正式交锋的时间还有一年，而XBOX所使用由Nvidia所研发的NV25绘图芯片，在效能上比现在的PC显卡还要快上八至十倍，而且配合XBOX的作业系统还可以发挥极佳的效能，XBOX的核心处理器是使用Intel的733MHz处理器，比其他的游戏机都还要快。

而比较的结果似乎XBOX的技术超过其他的对手一大截，如同MDR的分析师Peter Glaskowsky在参加于加州举行的游戏发展会议所说的："在看过展示的画面后，经过我们大家的讨论，一致认为只要XBOX的效果比PS2还要好，只要XBOX能够维持这样的水准，那它一定会成功。"

Glaskowsky也指出，Sony看来还是处在领先的地位，而SEGA和任天堂也紧追不放。Sony因为料件缺货而导致只能以一半数量的PS2在北美上市，但Sony也宣布无论如何这个问题将不会影响到PS2在英国上市的销售计画。

Sony 跨足资讯家电的企图心

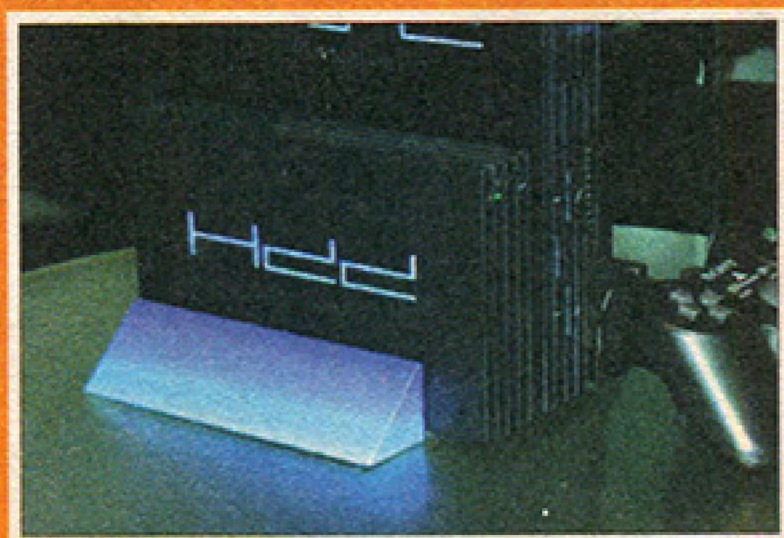
Sony 花了大笔资金研发 PS2 、投资数千亿日币盖半导体工厂的真正目的终于出现了，在“CEATEC JAPAN 2000”会场上，SCEI 开发研究本部部长冈本伸一表示 SONY 将研发以 PS2 为核心的资讯家电（IA）市场，进军更广大的领域。

PS2 就是复合 IA 的明显例子，PS2 = DVD 播放机 + PS + PS2 的合体，并在日本国内造成相当大的话题，已经在日本国内销售 300 万台以上。早在 4 ～ 5 年前开始规划 PS2 ，SCEI 已经把未来数码资讯家电、网络发展规划进去，PS2 有超脱一般游戏机更前瞻的视野。

未来在 PS2 硬盘、网络、无线遥控器....等周边推出后，数码高画质电视（HDTV）普及、家庭电视上网的趋势、卫星传导技术的演进，PS2 将成为家庭最重要的娱乐、资讯、网络核心，而 SCEI 自己又有独立的半导体工厂、技术研发能力，未来 SCEI 将在资讯世界中占有极重要地位。

东京秋季电玩展2000 PS2周边机器大解析

这次东京电玩展 SCEI 展出不少 PS2 相关硬件周边，内容繁多：



PS2 大容量外接硬盘。

◎今年冬天发售的 PS2 用大容量硬盘，因为美国版的 PS2 有内藏硬盘的空间，日本的版本却没有，所以 SCEI 在中央展示会场前，展出了 PS2 与其专用硬盘的配置图。实际的应用、发售日期、价格都尚未公布，但对于以后的相关发展，有其指标性。


PS 无线通讯装置。

◎在会场 SCEI 也展示了 PS2 以及 PSone 中 I-MODE 对应的行动电话接续线，也就是“行动电话专用接续线”。今年冬天发售预定，价格以及样式未定。部分对应 JAVA 的电话都可以使用这个系统，让游戏下载至手机中，并与其他玩家交换资料。


PS2 力回馈方向盘。

◎配合《GT2000》发售的特制对应周边“GT Force”，乃是专为赛车游戏所设计的一种控制器，也就是方向盘。其中除了力回馈控制之外，更搭配了脚踏板，使得操作上有如真车一般，让玩家们体验手握方向盘的真实感。发售日大约与《GT2000》同期，价格约在 10000 日圆上下。

◎在其他周边部分，有 PS2 专用的 Modem，玩家可以利用此 Modem 上网，与其他玩家对战，或是搭配“EnjoyMagic”来上网。SUNSOFT 则推出许多相关周边，如像是 USB 接到行动电话的专用线，并利用 PHS 来作 PS2 的 DATA 传递。


PS2 外接 USB Modem。


PS2 外接数位摄像机及麦克风。

◎ SONY 发售预定的 PS2 用 USB 数码相机，除了可以拍下静止的画面之外，还可以利用此配备来当作 TV 电话喔。


PS2 外接 USB 键盘。

◎由于对应网络的因素，PS2 也可使用 USB 界面的键盘，键盘与个人电脑相同，使用上不会出现不熟悉的问题。

KONAMI 情报集锦

KONAMI 上海分公司 10 月开张

KONAMI 宣布上海分公司"科乐美软件 KONAMI Software 上海"（KS 上海）于 10 月 1 日正式开张，这家由 KONAMI 全额出资的子公司，是 KONAMI 继美国之后第二家直属子公司，将负责 KONAMI 游戏制作研发，而社长为北上一三志。资本额 200 万美金，并将投入家用游戏制作。

而 KONAMI 之所以在上海成立分公司，除了是因为中国地区人事成本较低之外，也有发展华文游戏市场的战略考量，目前公司成员约 80 人，日后将扩增到 200 人，并以当地人才为主。

此外上海分公司成立还有一个重要目的，就是游戏中文化的可能性大增（不过当然是以简体中文为优先），看来广大的华人市场也将是美日游戏厂商下一个兵家必争之地啊！！

KONAMI 的音乐游戏 累积贩售 700 万片

游戏大厂 KONAMI 所发售的《节奏 DJ》与《劲爆热舞》等家庭用音乐游戏软件，简称"BEMA 系列"，从 98 年 10 月第一款《节奏 DJ》到现在两年左右的时间，已经累积卖出 700 万片了。这些音乐游戏，像是模拟 DJ 的《节奏 DJ》，用脚玩的创新音乐游戏《DDR》，以及吉他等新 GAME 陆续投入，相当受到大家的欢迎。KONAMI 掌握了流行趋势，也创造了流行趋势，现在的新跳舞 GAME《PARA PARA PARADISE》即将上市，想必明年春天在家用版上又有一股风潮了。

什么是"PARA PARA Dance"？



这是一种新舞步，近几年来在日本各大小舞厅迅速流行，是舞场、PUB 发展出来的独家文化，起源于欧陆舞曲衍生而出的舞步，看起来像是空中画圈、双手交叉之类的手部动作变化，某些手式看起来又有点像在采水果，看似简单的舞蹈动作，可是大有学问的呢。Konami 因应音乐游戏热门风潮，不只推出《PARA PARA PARADISE》大型机台电玩游戏，还跟 AVEX（艾回）唱片合作推出一连串音乐相关产品，也举办了"PARA PARA 舞蹈大赛"，造成大轰动，连滨崎步等人气偶像歌手都曾经在演唱会上的安可时间示范舞步教学，市面上的教学录影带更大行畅销，不少艺人也很热中，像是木村拓哉常在其主持的"SMAP X SMAP"节目里，模仿迪斯可少女舞动双手。不仅如此，这股热潮还吹向感染了迪士尼人偶米老鼠，连他都跳起"PARA PARA Dance"来呢。



KONAMI 的新世代游戏发展计划

KONAMI 官方公布新闻稿，大力支持微软 XBOX，并将会推出《特攻神谍 X》《沉默之丘 X》表达实际支持 XBOX 决心（其中《特攻神谍 X》是以 PS2《特攻神谍 2》为基础强化的）。

不过 KONAMI 也表示今后该公司将成为完全跨平台发展的软件商，不会只固守单一主机，而开发的游戏都会有跨平台发展，并将对应 PS2、XBOX 及任天堂 GAMECUBE。《特攻神谍》、《沉默之丘》将对应 PS2 及 XBOX；与环球影业互动合作开发的《袋狼大冒险》、《侏罗纪公园 3》将会对应 PS2、XBOX 及 GAMECUBE，并预计 2001 年陆续推出。

KONAMI 召开记者会正式公布招牌大作《特攻神谍》将登陆微软 XBOX，并定名为《特攻神谍 X》，不过 XBOX 版的《特通神谍 X》与 PS2 版的《特攻神谍 2》到底有何关联？首先 KONAMI 新闻稿中提到他们在 XBOX 推出的游戏将有以下特点：

◎针对 XBOX 硬件而特制，强化影像及声音表现 ◎活用 XBOX 大容量硬盘功能

由此可知《特攻神谍 X》应该是专为 XBOX 量身打造的游戏，而非单纯地把游戏移植到 XBOX 上，这表示就算是把《特攻神谍 2》移植到 XBOX 上而成为《特攻神谍 X》，在各方面表现一定会比 PS2 版还要优秀。PS2《特攻神谍 X》预计 2001 年推出，而《特攻神谍 X》则尚未公布任何信息。

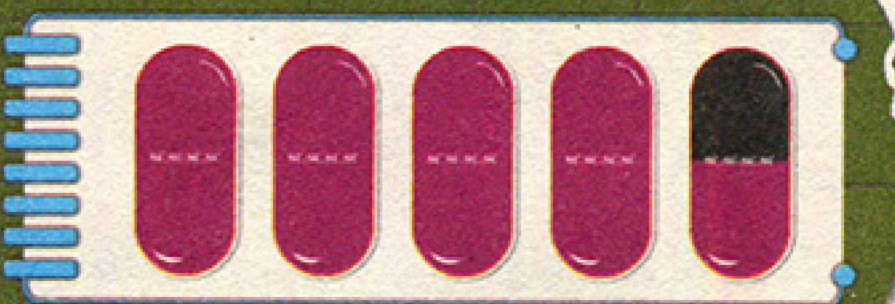
中華英雄



角色扮演 电玩界的真英雄

武侠角色扮演游戏，在经过一段不算短的潜伏期之后，又因一部由香港漫画大师—马荣成先生作品所改编的《风云》，再次掀起了一股“大侠热”！而今日，在众多“马荣成拥护者”的殷殷期盼之下，大师多年前出道的成名作—“中华英雄”，终于以石破天惊的气势，被改编成同名RPG，正式与游戏界的玩家们见面！这部曾一度被改编成电视剧、电影的武侠经典之作，在变成电脑游戏之后，会有什么样的风貌？是否能够精准的演绎出原作惊人的魅力、再掀起另一股武侠狂潮呢？相信是所有玩家大爷们心中最大的疑问！就让我们一起进入游戏，共同分享“华英雄”一生波澜壮阔、崎岖坎坷的生命传奇吧！

评分表



优点：真人语音，真人演唱，读档速度快，漂亮的武打招式，剧情紧凑丰富。

缺点：手形游标操控不顺，地图切换不明显。

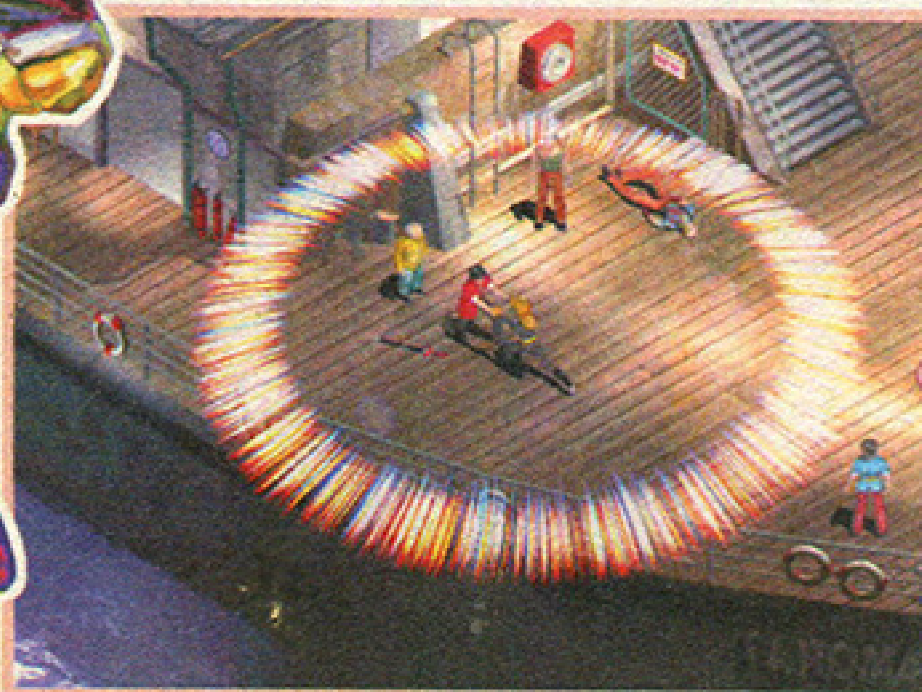
剧情连接性强

“中华英雄”的传奇故事，在香港可说是已经到达家喻户晓、深植人心的程度了！就算是稍晚接触港式漫画的读者们，也有不少人为此部作品深深痴迷；因此，在制作成游戏的当儿，要如何将原作精神忠实的表现出来，可说是《中华英雄》这个RPG游戏中最具挑战性的地方！然而实际上展现出来的成果，也确实让人十分激赏！从中国的清溪村到美国自由女神像决战宿敌－无敌的剧情衔接度，可说是铺陈细密、环环相连！就一个RPG来说，虽然绝大部份要归功于原作的编剧功力，但是在改编之后，竟然也能呈现出这样流畅紧凑的程度，就不禁令人肃然起敬、刮目相看了！因为它毕竟属于大型RPG，整个故事内容就是游戏的灵魂重心！能将它表现得这样恰如其分，俨然已具备一款成功游戏的重要因子了！



影音飨宴

《中华英雄》从安装到进入游戏，就好比是一场震憾人心的影音飨宴：由一开始蔡志展音乐工作室所制作真人演唱的主题歌曲，加上漂亮的3D武打片头动画，就已经将马荣成老师笔下特有的人物风格（孤傲、苍凉），诠释得丝丝入扣，简直有道尽人间世事多变、苦乐参半的慷慨激昂！（也许是笔者有点年纪了，所以想太多了吧！）尤其是那主画面，还加上了《中华英雄》中各个主要人物的叠影效果，真是酷到最高点了！





此外，在游戏中的各个场景，无论是中国乡村还是美国唐人街街景，都制作的非常细致，甚至连最细微的地方也都不放过（如：在美国地铁巷弄之中，四处可见墙上的喷漆涂鸦；街边半开垃圾桶上，盘旋飞舞的苍蝇，若将游标移近一点，还能听到嗡嗡的飞舞声！），这样细心的制作，真令人惊叹不已！而且不论是主角的走路声、打铁声、或是更换异国场景时，适时出现的异国音效，都能配合得十分恰当！只可惜在真人语音方面，虽然连洋人说话的腔调都能模仿的唯妙唯俏，但是却出现台词与字幕完全不搭调的现象！这可能是因为游戏中NPC说话的内容必须随剧情而改变，如果所有的对话都使用真人语音，是不符合成本的，所以只好把多数人的语音，全部配成简单的招呼语吧！



标准回合制

《中华英雄》在最重要的战斗设定上，是采取标准的踩地雷、回合制的战斗方式，拥有妥当的升级制及经验值计算方式，所以它不必花很多时间来做无聊的“练功”！只要依照剧情、按部就班的锻练，功力就可以顺利的成长；但由于它不像其他RPG一样，拥有“还魂丹”之类的复活药品，因此同伴们一旦在战斗中生命值降为零，该同伴在这场战斗中就不能再战斗了（别人也不能替他补血复活）！可是其他人还是可以继续战斗，直到胜利或队伍全灭为止！所以就算同伴们一一倒下了也不必太过于惊慌，只要能战到最后一刻，将敌人尽快打死，经验值还是会分给暂时阵亡的夥伴喔！而且说不定他还能因为您的坚持到底、因祸得福，赚到足够的经验值而升级！而升级后所有的体力、内力都会全部补满，哇！这真是既省药又省钱啊！所以千万不要放弃！再者，《中华英雄》中专用的“自动作战”指令，也应列为特点之一，因为它并不是让玩家偷懒用的！它的效果仅限于一回合，用在游戏后期，主角已经很强到不行，而敌人又弱到不够看时，就不必浪费精神去选择要用什么招式，要攻击什么敌人了！只要一选择自动战斗，电脑就会自动帮玩家安排战斗，可节省不少选择所浪费的时间。

十成功力

在一般的角色扮演游戏中，内力值（即一般外国游戏的“魔法值”或简称MP值）的大小，至多会影响到可使用招数的选择（比较“高级”的绝招，耗去的内力较多），和所发出气功力量的强弱（这当然和角色的等级也有很大的关系）；所以发出一招气功对敌人造成的伤害点数几乎是固定不变的！然而在《中华英雄》中，这个守则终于被打破了！玩家所操控的角色，在发出绝招之前，就可以自行调整击出力量的大小，不必每次都花“十成功力”来打敌人，若是遇到等级比较低的小角色，说不定只要花个五成功力就可以将他打倒了！所以这个调整绝招的



功能BAR，不但是一项前所未有的创举，最重要的是可以“遇强则强”、“遇弱则弱”，不会徒然耗费许多内力值，相对的，药品消耗量也可以小一点，赚到的钱才能买更需要的装备或增强属性的药品啦！（这可是成为一个“药罐子大侠”所需具有的基本共识喔！喜欢“喂”主角吃药的玩家们应该多多“精打细算”些才是！）

美中不足的地方

《中华英雄》的游标是一个右手形状的游标，而真正能够控制的只有游标中“食指”的部分，所以一开始不太能够适应，而用游标其他部位去选择，而导致无法选择或开启视窗，造成笔者的小小困扰，操作上应该可以更完美一点。另外，在控制地图切换的控制点也太过于狭小，使得笔者在刚开始游戏的时候，常常要按游标好几次，地图才会切换，如果是在没有敌人的村庄内，就没有什么影响，可是在有敌人的野外，就会导致多一次遇到敌人的机会，对于一些想要快速攻略的玩家会造成一些困扰。在简易战斗方面，跟正式战斗画面比较起来是减少了很多动作，可是在笔者的心中认为应该还可以再减少战斗时间，来造福没有太多时间来玩游戏的玩家。

结　语

经过一番日以继夜的努力之后，《中华英雄》终于在笔者狂乱的练功模式下，以六十九级爆机了！一切过程恍若大梦初醒，比之同为马荣成大师笔下所改编的《风云》，真可谓是有过之而无不及也！好似与华英雄同生共死了一番，不是过瘾两字可以形容的！相信这样好的作品，一定能得到众多玩家的支持，进而迈向武侠经典之路的！

S&C



内存：64MB 配置：Pentium-266 硬盘空间：500MB 制作：旭力亚资讯

刀剑笑

角色扮演 三合一？不完美的结合...

一般武侠RPG，大多是从主角小时候一直玩到成年，或是直接抓取成年的精华部份来制作：不过《刀剑笑》是个拥有三个主角的游戏，为避免剧情过于冗长，却又必须将他们全部兜在一起，于是破天荒的变成三段式剧情，半路换角！喔喔！幸好经过三段有些莫名的剧情之后，最后会三合一，来个三大主角齐聚的融合剧情；此举虽然能够充份的展露每位主人翁的特色，但是败于游戏中人物的对话不多，使得故事由原本精简的美意，转而变得支离破碎，实在有些可惜啊！



优点：努力练功即可通关，真人演唱，没有曲折的迷宫。
缺点：场景小，人物不易升级，剧情连贯性差。

阳春的场景

一般人对于RPG的印象就是：丰富的故事、众多的人物、场景、以及曲折的迷宫和少许的难题，但是《刀剑笑》硬是推翻了这个传统！首先，它没有很庞大的故事内容！只是勉强可以把散装的剧情兜在一起，来个HAPPY ENDING！（打败万恶大魔头，完成任务）再者，它的出场人物虽然不算少，但是大多是客串性质，露一下脸而已（没办法，剧情短，台词就少嘛！），所以让人有匆匆来去的感觉！还有，就是场景很小！小到最多一个半屏幕卷动之大小而已，而且只要完成每一个小场景的小任务，就可以往下一个场景去了！

那么既然游戏是如此的设计，是否代表玩家不怎么需要练功就能过关了呢？喔！当然不可能！练功可是玩RPG的基础课程哩！然而，在《刀剑笑》这个既没有迷宫，场景小、人物又少的游戏中，实在连敌人都找不出几个！再加上升级速度慢，不能逃跑的特性，想过关，唯有认命、死命地练功了！





逢八出手

嘿！这听起来好像是江湖人物秘密集会的密语，在《刀剑笑》中，可是一句非常重要的口诀喔！只不过它的意义和密语无关，说穿了就因为《刀剑笑》是一个“半即时”加“踩地雷式”加“可见式敌人”混合制的游戏（好像有点复杂！），所以它有一项特殊的AP值，以数字来显示，一旦数值增加到五，就表示主角可以选择防御动作！增加到六，就可以使用物品，增加到八，就可以出手攻击了！如果想用强一点的招式（也就是一般所谓的气功），就必须等到十四了！所以笔者每回遭遇战斗时，就两眼发直地直瞪AP值，默数数字，期望它赶快跳到八，而且还要一边注意是否生命值已经不够了！（既然是半即时战斗，敌人就会毫不留情的轮流砍上来）除非主角的反应和速度已经够快，等级也够高，要不然实在没命一直应付一波又一波的攻击，只有不停的数数字（每用一次AP，就要从剩余的AP值重新计数！），不然就是吃补血药，哇！练功果然是一件十分辛苦的工作啊！



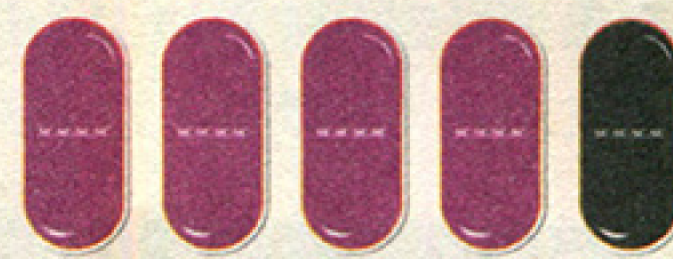
结　语

其实就整体来说，《刀剑笑》算得上是一个相当与众不同的RPG，若从大处去看，也许会觉得整个游戏虽然充满了独特的色彩，却因为一些不够适当的设定，徒然增加了游戏的困难度，不仅十分可惜，而且还带给玩家一种不够严谨的印象！SO...如果能够将AP的设定再柔性一点，剧情发展再紧密一些，相信《刀剑笑》必能呈现出更加精采的风貌吧！

勇者泡泡龍3

动作 超华丽的三代作

可爱的泡泡龙们又来了！这款《勇者泡泡龙3》不但画面全部以3D呈现，而且道具和宝物也变多了，其中更有小游戏可玩，内容方面真的是比起过去要加强太多、太多了，在耐玩度来说，应该也增加了很多。



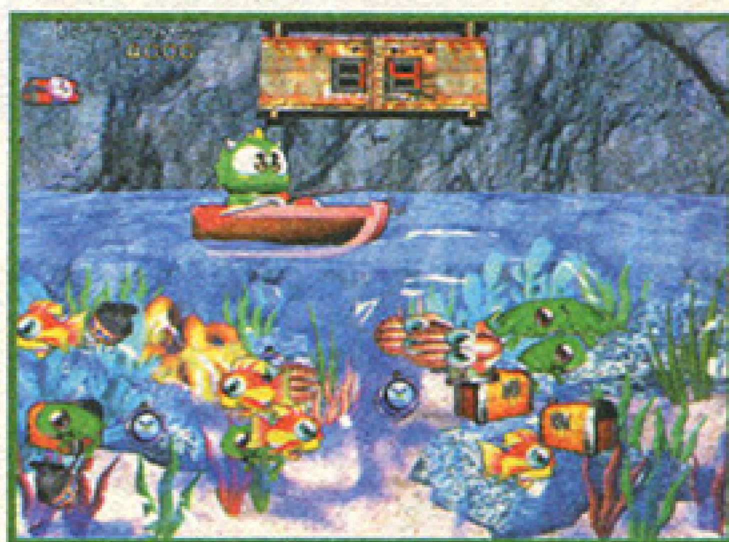
评分表

优点：游戏的主角和敌人都超可爱。
缺点：无法从挂掉的同一场景接关。



超级可爱！

一进入游戏，笔者就被超级可爱的泡泡龙和敌人给吸引住了，顿时，两眼变成了心型，嘴里也不断像中邪的人一样喃喃自语："老天！这么可爱……我是很不想打你，但是一定要打你才能过关，呜……不要怪我呀！"（笔者只要看到可爱的东西，理智就会只剩下一半^^|||）不用说，经由游戏公司设计的泡泡龙实在太可爱了，就连敌人也可爱的惨无人道，让人舍不得把他打挂，可爱的企鹅，还有很像趴趴熊的熊仔，每一只的眼睛都超大、超可爱…^^！咳咳，当然，游戏画面是相当不错的，游戏的音乐很耐听，并且使用CD音轨来存放，曲目也很多，另外游戏的音效也做的不错，而且操作方面非常流畅，不会出现停顿的现象，道具也增加了非常多可以使用。令笔者印象较为深刻的是，当泡泡龙吃到召唤石时，就会叫出召唤圣兽来，使用华丽的招式将所有的敌人消灭，另外它的加分游戏也做的相当不错，整体来说给人的感觉很好。但是令笔者有些吃不消的是，游戏所需的空间可不小，后来笔者稍微看了一下，发现游戏几乎是将大部份需要的资料全都COPY进硬盘里了，这么一来的确是加快了游戏的进行，不过硬盘不够大的人就可能要头疼了。



突破重重关卡，向前进吧！

游戏中的关卡还满多的，而其中每一个关卡里，理所当然都会有守关头目，这些头目的能力愈到后面就愈难打，令笔者有些埋怨的是，如果泡泡龙不小心在关卡里的一小关挂了，就算选择了接关，也还是得从这一个关卡的第一小关开始打起，天啊！如果在头目那一关挂掉的话就……苦命了，这样做的原因是想让游戏难度增加吧！不过爆机之后，隐藏的角色会出现哦！让人觉得成就感十足。



除了一切的一切都比二代看来要进步许多之外，这次可以选择的泡泡龙也多到了9只！这真是天大的福音，至少在玩双打时，"抢人"的情况也就不会那么严重了。不同的泡泡龙也可以感觉出难度与使用技巧的不同，总的来说，角色变化性之丰富的确让人满意。

小小结论

这款游戏可说是游戏性十足，如果抱着一种休闲、娱乐的心情下去玩，并且欣赏每过完一关的可爱小动画，那么这款游戏一定会陪伴各位玩家渡过许多寂寞时间的，老少咸宜喔。

S&C

配置：Pentium233 内存：32MB 硬盘空间：1300MB 制作：INFOGRAMES

SOULBRINGER 引魂者

角色扮演 比上不足，比下有余

一进入《引魂者》，照例会来一段令人为之目眩的3D影片，正邪大战的精彩内容，一下子就将玩家的心情带到最high！但是，在接下来的画面中，便让人有跌破眼镜的感觉！正式的游戏画面实在有点惨不忍睹，就好像近视的人忘了戴眼镜看远方一样：只见一片花花世界，整体的景物看起来都挺美的，但是若贴近一点观赏，就会发现所有的一草一木，都看得出是由一堆既朦胧、又充满了细细马赛克锯齿状的小色块所组成！这....唉！也许是最近《暗黑破坏神II》玩过头了！再看到这个犹如天壤之别的《引魂者》游戏画面，突然有点无法接受！

评分表

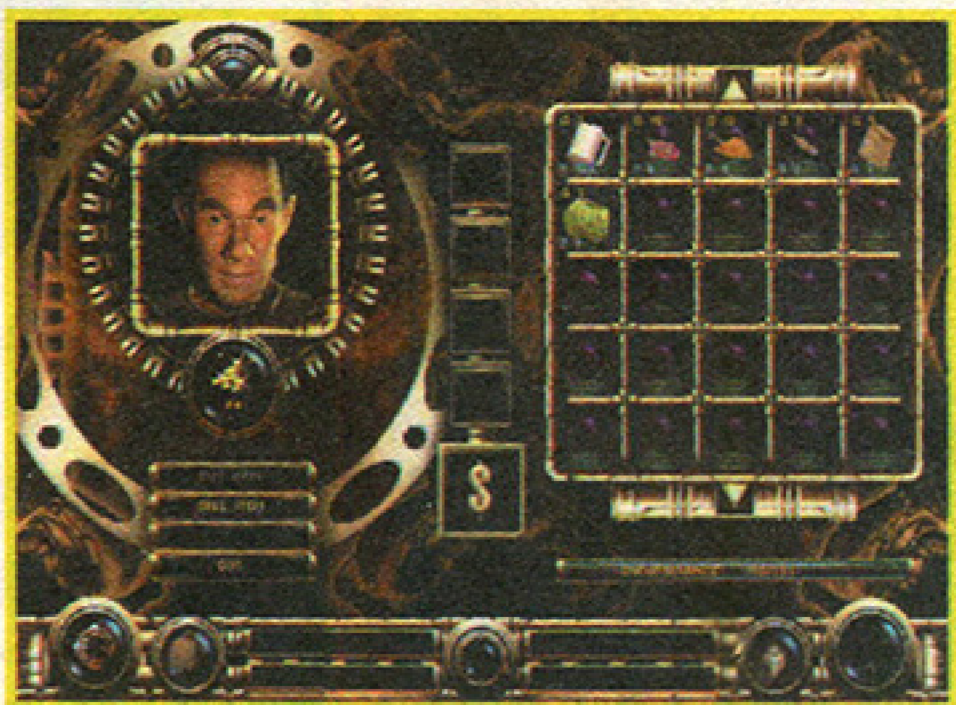


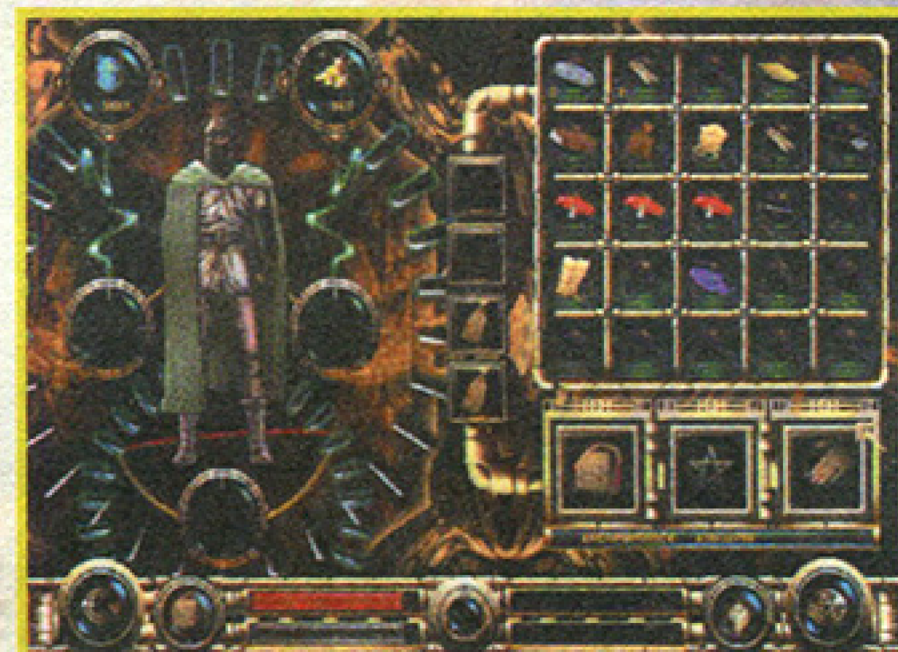
优点：可自创超强连招，游戏内容丰富，配有真人语音（英文）。
缺点：画面效果太差，全英文界面。

好大的游戏？

其实，在这个PC GAME越做越大的时代，一个游戏大概就要占去几百MB硬盘空间的例子，可说是屡见不鲜了！只不过这个《引魂者》更加"青出于蓝而胜于蓝"，居然一下子要了1GB多的空间！使得笔者原本就已捉襟见肘的小硬盘，遭遇了空前的灾难。

对于熟悉《NOX》和《暗黑破坏神II》的玩家，在进行《引魂者》时，应该会有一种熟稔的感觉；因为整个游戏进行的流程，几乎是以上两个游戏的综合体！唯一不同的是，《引魂者》没有"即时绘制地图"的模式，玩家要靠自己的记忆来解决这个问题；再者，它的传送点不多，仅止于某些场景才有，所以请多走走路、熟悉通往城镇商店的路（这样才能及时补充多一些物资）。还有它使用的字体很特别，属于艺术字的范畴，虽然很美，但是对于咱们这些"外国人"来说，漂亮的英文字体加上不甚良好的显示画面，读起来实在有些吃力！而且在有些没有设计光源的场景（亦即没有火把或照明灯具的阴暗处），就只能靠不断地施展具有照明功能的魔法，来维持尚可接受的视野范围！可说是相当艰苦。





可旋转式场景

说到《引魂者》和前两款著名游戏最大的不同点，大概就是它的场景并非固定在四十五度角，只要按住鼠标右键不放，就可以旋转整个场景！若是主角走到某个视线的死角，它还会自动将之转为由上而下的俯看状态，绝对不会让您错过主角的一举一动，但是对于玩游戏会晕机的玩家们，可能就显得太过摇晃了些！此外，《引魂者》还有一项最令人满意的特色：那就是超强的"连招"（COMBO）系统！它能够让玩家自由组合各种拳打脚踢、劈砍刺击等动作在同一招之内，也就是说，在即时战斗的情况下，您再也不必因为想把敌人砍死而狂按鼠标，只要经过事先的设定，将这一堆打击招式全部合成一招，并且让它循环发功，那么，在遭遇敌人时，就只要锁定敌人，再点一下鼠标，就能看到一连串精彩的武打动作一股作气轰向敌人！嘿嘿！还真是省了不少力气哩！

结　语

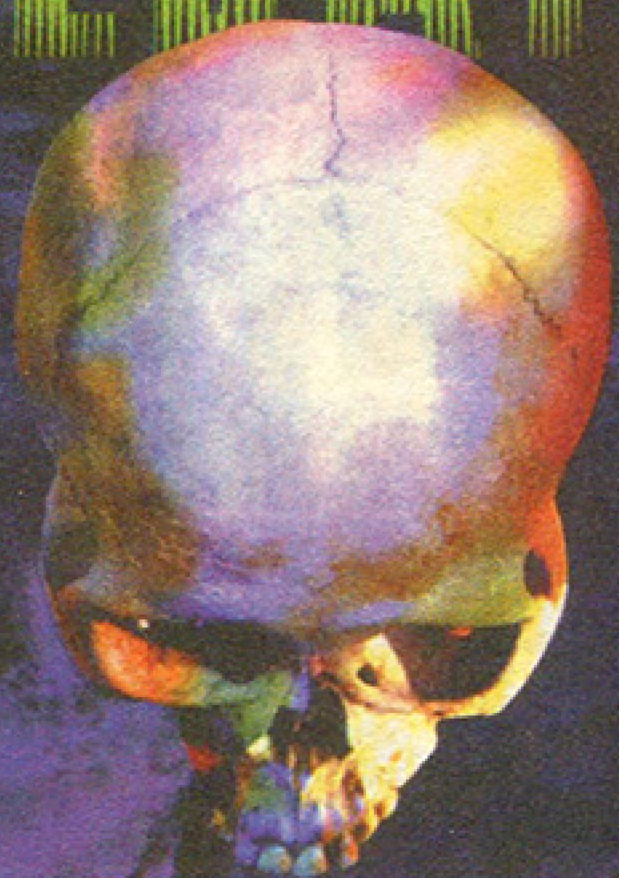
《引魂者》除了模糊的画面令人难以恭维，游戏场景太过空旷以至于找不到敌人练功之外，最让人感到麻烦的一点是，在完成任务（QUEST）的同时，不能来个即时的提示，还要回报委托人才知道任务是否已经确实完成？所以，对于这样一个号称庞大，却又不够友善的动作RPG，虽然看起来有些"先天不足"，但是制作精彩的武打动作及丰富的游戏内容，有兴趣玩家还是可以在茶余饭后，拿来好好地试一试的！

S&C

GOLD EDITION

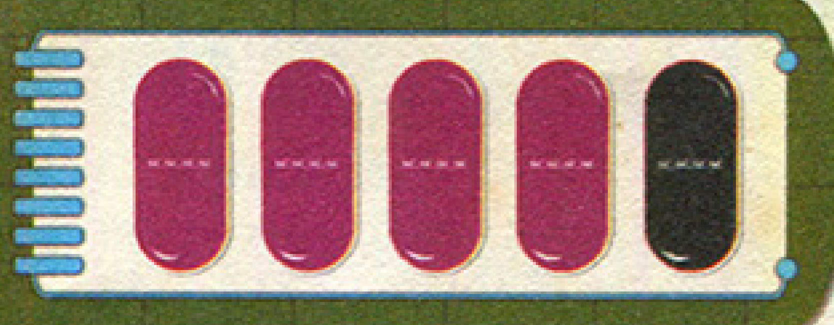
異形：黃金版

ALIENS VERSUS PREDATOR



动作 声音追不上感官

在这场生与死的竞赛中，现身的所有选手都是一时之选，例如鼎鼎大名的异形就参与了四次对人类的战争，到目前为止仍方兴未艾。掠食者也不惶多让，新型态的作战方式打垮了战力超强的特种部队，两次的作战让人们留下鲜明的记忆。至于陆战队员则是近代地球号称最强悍的战士，有战争的地方就有他们的踪影，不知是战争跟随他们或他们伴随战争...



优点：逼真、紧张、刺激。
缺点：难度高，音效需加强。

各自的保命方法

游戏中的对手不是一般人类，因此所要思考的进攻与防御逻辑也得稍有变通，这其中异形以近身突击最为擅长、机动能力也是最强的，在近战中往往可以透过飞檐走壁的功力杀得敌人措手不及。掠食者和异形的特色非常类似，但是它有数项非常可怕的能力，第一个是隐身、第二个是远方影像放大。可别小看这些能力，要在战斗中存活这两项可是最大的护身法宝。陆战队员所拥有的是最强的火力，包括各式各样的枪炮，不过除此之外，他们在这游戏中往往也是被追着跑最多次数的一员。

枪击现场血溅满地

逼真的场景其实不输《雷神之鎚》系列，激战血腥的场面更是有过之而无不及，君不见血溅满地弹痕累累的枪击现场，这是玩家在广大迷宫最好的认路指标，什么地方有去过、什么地方没去过一看就知道。游戏的一些特殊效果也表现得不错，如射击、爆炸时会留下烟尘或黑色的痕迹，而场景的照明灯光有时也会同时悉数遭到破坏，场景做得非常细致，贴图表现、光影变化也蛮精采，有时一开打连家具也被打得劈哩趴啦、碎落一地，不过它们不会残留于场景中，一下子就不见了，有点可惜！另外所扮演的角色各有其特殊的视觉影像效果，用以突显各种生物不同的视觉感官世界。如人类除了肉眼之外还可以使用夜视镜；异形有所谓的鱼眼效果；掠食者更多了，有循环影像系统，也可以调整缩小、放大影像，可以早期发现敌人。

虚弱的音效

音效的表现较为逊色，攻击时的爆炸、射击声欲振乏力，从没听过这么虚弱的声音。游戏的配乐则是为原本就紧绷的战情增添几分恐怖的色彩，让整个游戏更加紧张刺激。至于人工智能也是可圈可点，我曾经看到人类士兵遇见掠食者吓得落荒而逃，这真的很好笑。

控制界面其实很简单，只要键盘配上鼠标就 OK 啦！不过整个游戏最关键的一个缺点是游戏有限制纪录次数，结果造成难度大幅攀高，笔者觉得这样的限制做法不是很好。

结论

说真的，笔者自玩这类游戏以来历经大大小小的征战，虽非一流高手但好歹还稍微撑得住场面，但这个游戏却是唯一能带给笔者压力和恐惧的作品，尤其是三更半夜独自鏖战于游戏战场时。难度之高也是令人咋舌，不说了，我的同伴又再呼唤我了，携枪出战吧！

S&C



配置：PentiumII-400 内存：64MB 硬盘空间：500MB 其他：3D加速卡 制作：NOVALOGIC

动作 名厂出品，品质有保障

玩过《三角洲部队》(DELTA FORCE)吗？这曾经是笔者最爱不释手的游戏之一，后来出了《三角洲部队二》，又占据了笔者不少青春，当时笔者便开始爱上NOVALOGIC这家公司所出品的游戏，因为此公司出的游戏向来以逼真著名。现在这家公司推出了新作《捍卫长空》(TACHYON)，到底这套游戏的表现是如何呢？且让我们看下去！



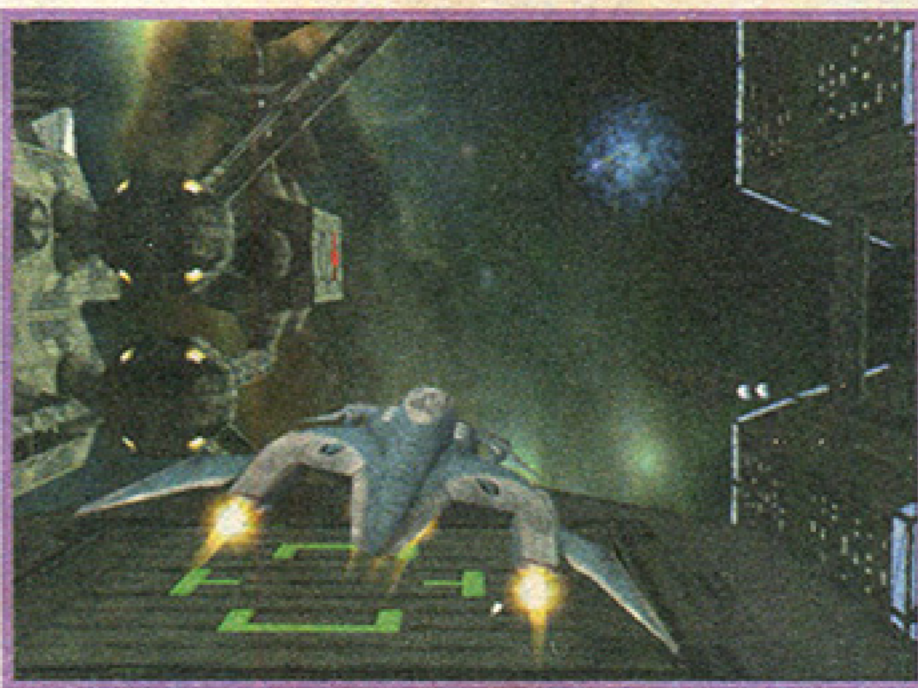
评分表

优点：整体游戏画面设计颇佳。
缺点：战舰护盾设计不够真实。

TACHYON THE FRINGE 捍卫长空

操作

《捍卫长空》是一套太空战斗的射击游戏，但其实游戏中占有相当份量的角色扮演元素，或者说其中策略经营的成份也不少....啊啊！！一团乱了，反正在游戏中玩家扮演一个叫“杰克罗根”的飞行员，在那个年代里，科学家发现了一种叫做“TACHYON”的次原子粒子，其运动速度永远不会降到光速以下，利用这种物质，科学家们制造出了“TACHYON线圈产生器闸门”，使得交通单位可以迅速地通行在各个星系之中。游戏的重点就是在于这些闸门是受到控制的，就类似高速公路一样，通过闸门需要收一笔过路费，于是乎各大公司就开始争夺闸门的控制权，就这样....游戏故事也因此开始。



画面

游戏的画面算是相当不错的，尤其是各式各样的战机、战舰，还有最令笔者激赏的“豪华客轮宇宙版”其画面的设计风格真是相当漂亮，贴图也蛮精细的，NOVALOGIC果然不是泛泛之辈，保有了相当的美术水准。游戏中各种操作指令也简明易懂，用键盘就能轻易上手，当然，如果玩家有一把飞行摇杆的话，那就真的是绝佳的享受了。由于之前提过，各星域是由闸门所连接的，这个闸门也就是游戏中限制关卡的法则，只要该星域的某个过关条件未达成，游戏就不准你去下一个星域；另外，游戏中除了主任务之外，还有为数不少的支线任务，要不要去达成都随便你，支线任务完成时则会有一些道具、或者是金钱做为报酬。至于接任务的所在，则是到游戏中的JOB BOARD去找，如果想休息，在基地中也相当自由，玩家可以看看新闻(有时出任务时会看见新闻采访机喔！！)，不失为一项有趣的设计。

其他

游戏中有许多战机可供玩家购买，当然越贵的机体就越强，但值得一提的是，其实玩家并不需要花大钱买一架新的，反而是投资一些费用对自己的旧型战机进行改造反而比较有效，这就好比升级自己的旧电脑或者是直接买一台新的之类的情况。再加上游戏中有许多武器可以选择，光是飞弹、雷射炮的种类就一堆，每个玩家都可以依自己的喜好改造出独一无二的爱机，这点的设计实在是太棒了！关于音效方面，《捍卫长空》作得也相当有水准，清晰适合的音乐是不会令玩家失望的。

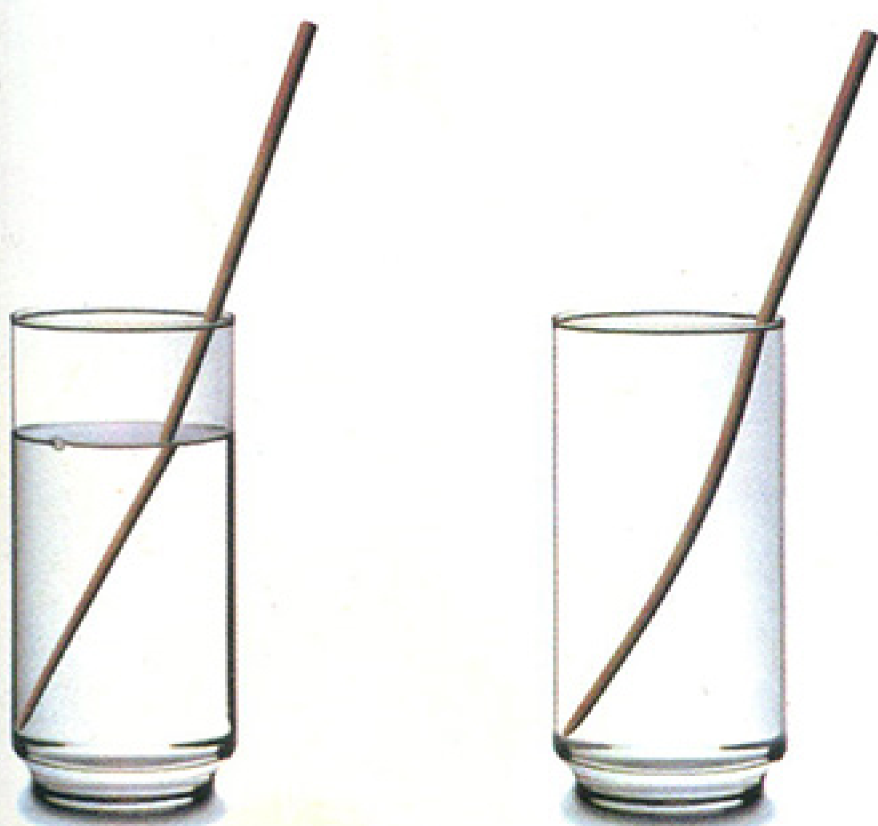
总结

《捍卫长空》是一套不错的太空模拟游戏，唯一的缺憾就是在飞机方面设计的不甚真实，比如说笔者的战机以时速600公里的速度撞上星站，竟然只是“咚”一声弹回来，这....，也许是那个时代的护盾实在是太强悍了，能够保护机体到如此周全的地步....。整体而言这套游戏不失为值得一玩的好游戏，当然如果你是玩3D游戏会头昏的玩家....那就另当别论了。S&C

爱国者

人 • 科技 • 自然

比比看！





光透过不同介质或不同形状的介质时，会产生程度不一的折射和透视现象，出现多种情形的视觉误差。

普通显示器显现的图像，在折射和透视的作用下同样会产生外凸和内凹等多种失真误差。

爱国者“自然窗”采用三菱钻石珑纯平显像管，其特有的折射视觉补偿技术，消除了普通显示器的外凸和有的纯平显示器的内凹，真正达到视觉纯平和技术纯平的自然统一！

爱国者自然窗

不凸也不凹，自然最真实！



伟大的自然一爱国者“自然窗”杯祖国风光摄影大赛，现已开始征集作品。欲了解更多详情，请访问www.huaqi.com

华旗资讯

以专家的眼 执著的心 推广专业资讯产品

http://www.huaqi.com

北京华旗资讯：010-62566688 乌市华旗资讯：0991-5830742 杭州华旗资讯：0571-5127751 广州华旗资讯：020-87577990 西安华旗资讯：029-5510902

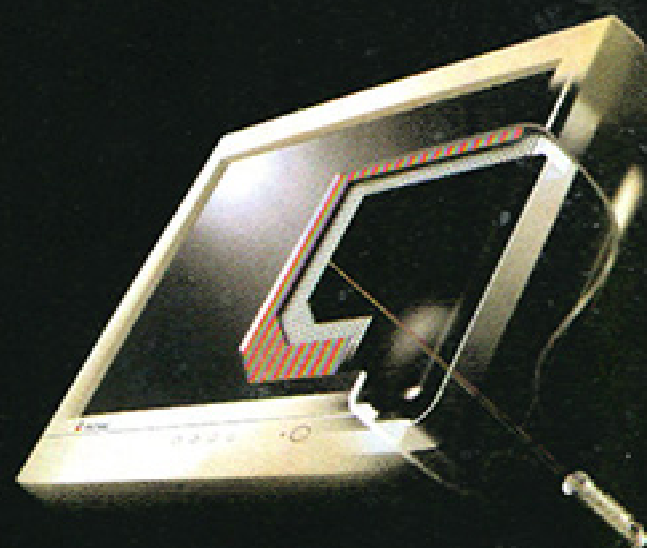
南京华旗资讯：025-7717838 成都华旗资讯：028-5442892 武汉华旗资讯：027-87646735 沈阳华旗资讯：024-23967996 上海华旗资讯：021-54900001

技术咨询电话：62566688

爱国者自然窗

纯平显示器

三菱钻石珑荫栅式显像管

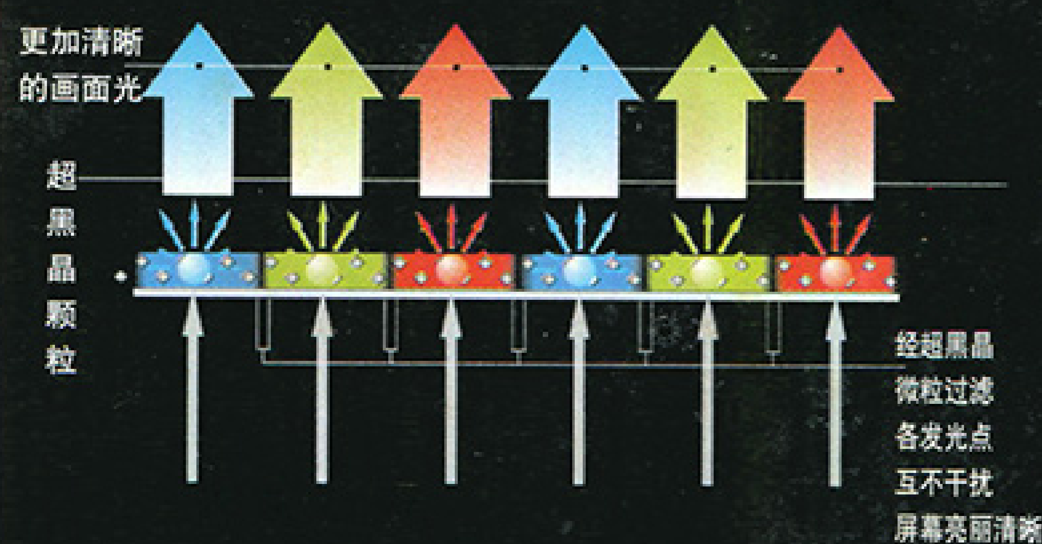


采用三菱钻石珑纯平面显像管其完美荫栅式纯平显示技术，彻底突破并终极创造了栅与栅之间垂直方向电子光束通过量子无阻挡，减少了传统荫罩技术因电子长时间撞击金属罩而产生了热变形，提高了穿透力，电子流可以更有效地工作，文本显示清鲜、隽丽，色彩演绎无可挑剔，视觉更舒服，视角更宽裕。

四倍速动态聚焦技术

通过四组电子透镜，动态的调整电子束的焦距，确保屏幕中心和四角各点聚焦准确，以获得完美的清晰画质。

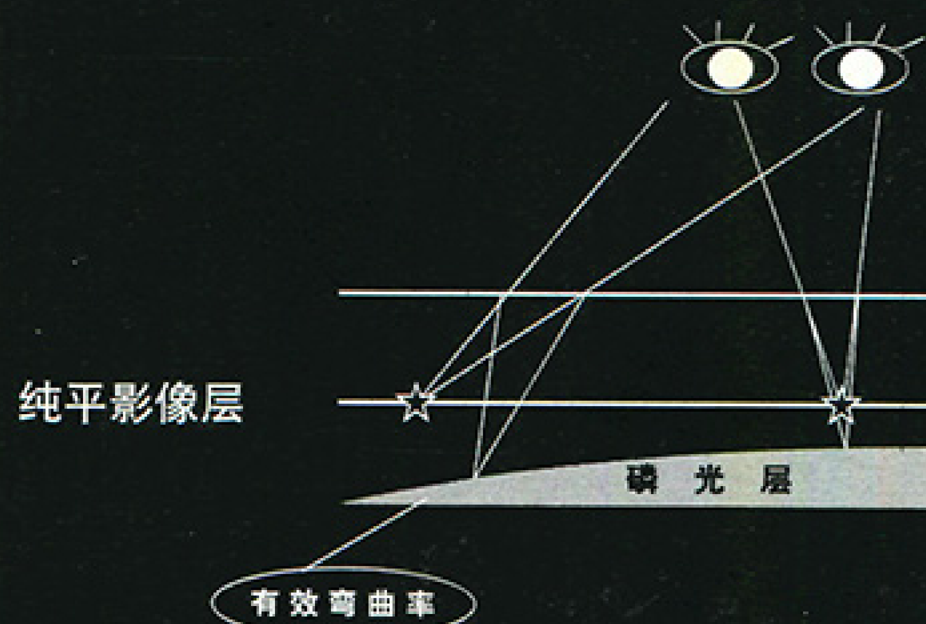
超黑晶显示技术



超黑晶显示技术

显示管内置黑晶微粒，有效过滤掉发光点周围的杂散光，图文显示更加逼真清晰；加强了最亮与最黑点之间的比率，使透光度恰好达到最科学的46%，增强了对比度；有效减少了外来光线的反射，避免外界光对显示效果的干扰，画面自然亮丽，视觉享受当然舒适。

折射视觉补偿技术



折射视觉补偿技术

普通平面显示器由于玻璃层的存在，而玻璃的折射率又较高，导致光折射入人眼内成像具有内凹感。爱国者折射视觉补偿技术，根据磷光层上每一点通过玻璃层的折射率，精确地计算并设计了磷光层的有效弯曲率，从而使磷光层发出的光线在人眼内成像于一个真实的平面上，彻底消除了内凹感。

兽神世纪

THE WHEEL OF FORTUNE

◎独特的世界观，反其道而行的剧情铺垫，动作游戏般的亲切界面，真正大众化的RPG就在这里！！





第三波

北京总公司：客服电话：(010)62023122　业务热线：(010)62368691～94
上海分公司：业务电话：(021)64223192　(021)64224985

每周五晚21:00–22:00第三波与您相约
北京人民广播电台1026千赫“动心九

伊卡斯特传说

圣殿诗篇

Sanctuary Poem

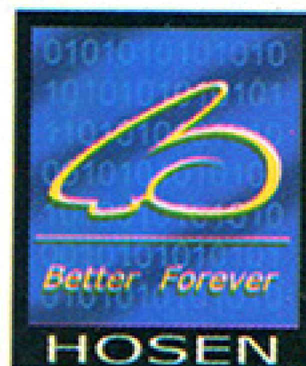
美工表现绝对出色，操作简单轻松上手
相生相克的属性设定
回合制策略与角色扮演的完美结合
令战斗更加精彩纷呈
共有十二位角色轮番上阵
四位主角的舷力设定全在你一念之间








第三波



北京总公司：客服电话：(010)62023122 业务热线：(010)62368691-94
上海分公司：业务电话：(021)64223192 (021)64224985

每周五晚21:00-22:00 第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫“动心九时”

新

神雕侠侣

十六年后，在此重会，夫妻情深，勿失信约

小龙女嘱夫君杨郎，珍重万千，务必相聚

- 正式版与全彩官方攻略同步上市
- 请留意11月深圳“中国E3大展”游戏最新动向

第三波

昱泉国际

4CD ¥69元

北京总公司：客服电话：(010)62023122　业务热线：(010)62368691～94
上海分公司：业务电话：(021)64223192　(021)64224985

每周五晚21:00–22:00第三波与您相约
北京人民广播电台1026千赫“动心九

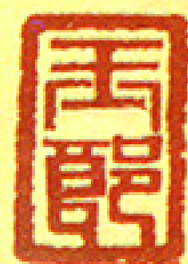
神兵玄奇 虎魄重光

神兵玄奇之虎魄重光

黄玉郎经典漫画原作改编

神话与武侠引爆的中国RPG大作

游戏与全彩官方攻略同步上市



第三波

© 1999 版权所有. 玉郎（海外）有限公司授权制作



制作
大点科技有限公司

北京总公司：客服电话：(010)62023122　业务热线：(010)62368691～94

上海分公司：业务电话：(021)64223192　(021)64224985

每周五晚21:00-22:00　第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫“动心九时”

BIOWARE CORP

第三波

三个不同的英雄，一个共同的目标

◆M、D、K三个风格迥异的角色任你选择，完全激发你的游戏热情——

◆千奇百怪的武器和道具，独特的想象力将和你一起拯救世界——

◆十种完全不同的游戏方式，绝对古怪又绝对轻松的游戏世界观——

◆让你笑个不停的剧情设计，最富内涵又最让人喜爱的游戏——

MDK2

隆重上市

渠道合作伙伴：万众合力

电话：010-82627435

简体中文版

60元 /2CD

孤胆枪手 2

TAKE 2

TALONSOFT

HIDDEN & DANGEROUS

38元/1CD

12月上市

SAS特种空勤队再度出击

FIGHT FOR FREEDOM

为自由而战

危机最前线

简体中文版

Thor 世纪雷神

北京世纪雷神科技发展有限公司全国总代理

邮购地址:北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱

电话:010-68918554/68918552/68919620

世纪雷神诚征全国各地销售代理 联系人：兰诚

邮编:100081

E-mail:quake@263.net.cn

凡剪下寄回本公司

本页产品即可获8








玩家可以透过连线对战功能，
与远方的朋友或死对头即时线上斗智!!



除了兵种之间的搭配，
将有双倍或三倍的威力，
天气也会对战况产生影响!!

来自神话故事之四十二个兵种
都具有其独立特性，
炫丽的法术画面与场景，
将带给您视觉上的大满足。



棋盘式战场，完全图形指令，
并有详细之人物资料与说明!!



运用法术将使己方更有筹码和敌人周旋，
善用地形的策略还可能使战情逆转哦!!



海豚蜂工作室



智冠科技



金海湾

末日決戰

一场末世纪灭魔圣战
尽是奇魅炫丽傲世风华

为挽救人类的沉沦堕落
进行圣教"启灵"仪式
竟然误招邪魔恶兽降临世间
人类已难逃魔兽肆虐
末日将至：然而
美丽善良的艾格妮丝
毅然祈求光明
奉献唯一生命
化身英勇女战士
誓言一场末日的灭魔圣战……

CD片数:2CD
价钱
$39
物超所值价

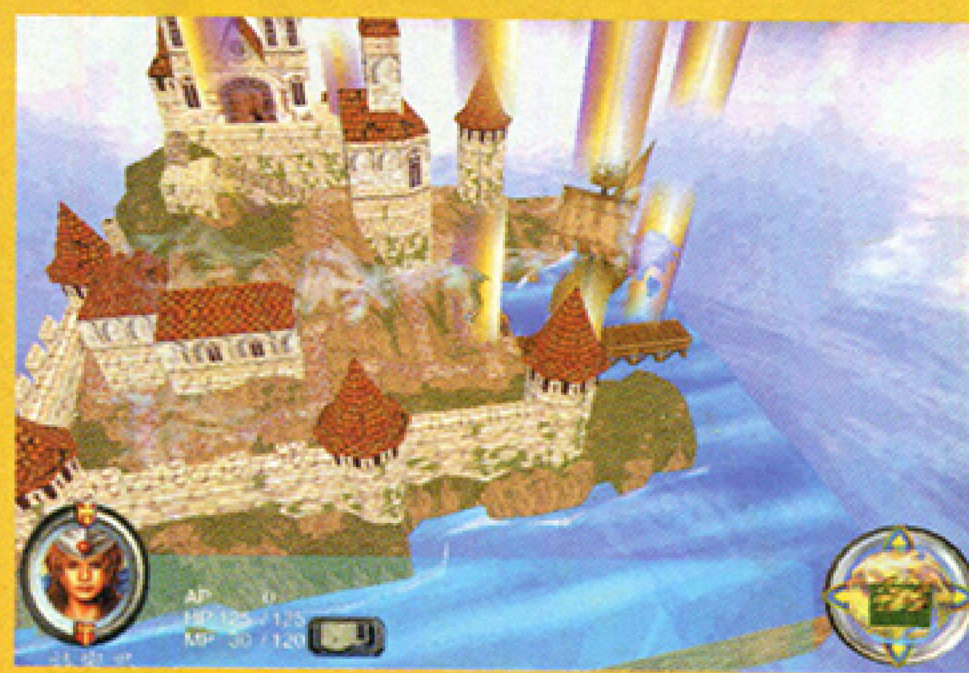
绚丽劲爆的魔法效果

魔法分为地水火风八种属性，
从初阶到高阶共三十于种魔法
依等级有不同的施法范围，
威力强大的魔法甚至可遍及整个战场。
魔法的特殊效果同样以3D即时绘制而成，
不但效果层次分明，
大型魔法还运用了电影般的镜头技巧，
让魔法展现出绚丽效果。

形形色色的佣兵供玩家雇

在讨伐魔兽的过程，
夥伴是不可缺席的。
在末日决战游戏中，
除了某些特定会加入的角色之外，
玩家到达新的村庄之后，
可以到酒店找到形形色色的佣兵加入你的行列。
这些夥伴个个身怀绝技与特殊殊能力，
这一切就有待玩家发掘！

为了再现万世和平·誓言迎向一场圣战







NINGO 润民实业　智冠科技　金海湾

浣花洗剑录

武侠小说一代神笔 古龍 先生大作

艳丽的花朵终会凋谢

使剑的人儿也会老去

但是你我曾经拥有的那些

那些有剑有酒有你有我的日子

将永远永远…不会被遗忘…




海豚蜂工作室


智冠科技


金海湾



悬疑 科幻 武侠 历史

黄易

寻秦記

首度导入时空概念与武侠神髓之绝世好书

当代玄幻武侠大师黄易经典代表作品

一段空前未有的超时空之旅

全彩狼工作室 智冠科技 金海湾

勇者泡泡龍3



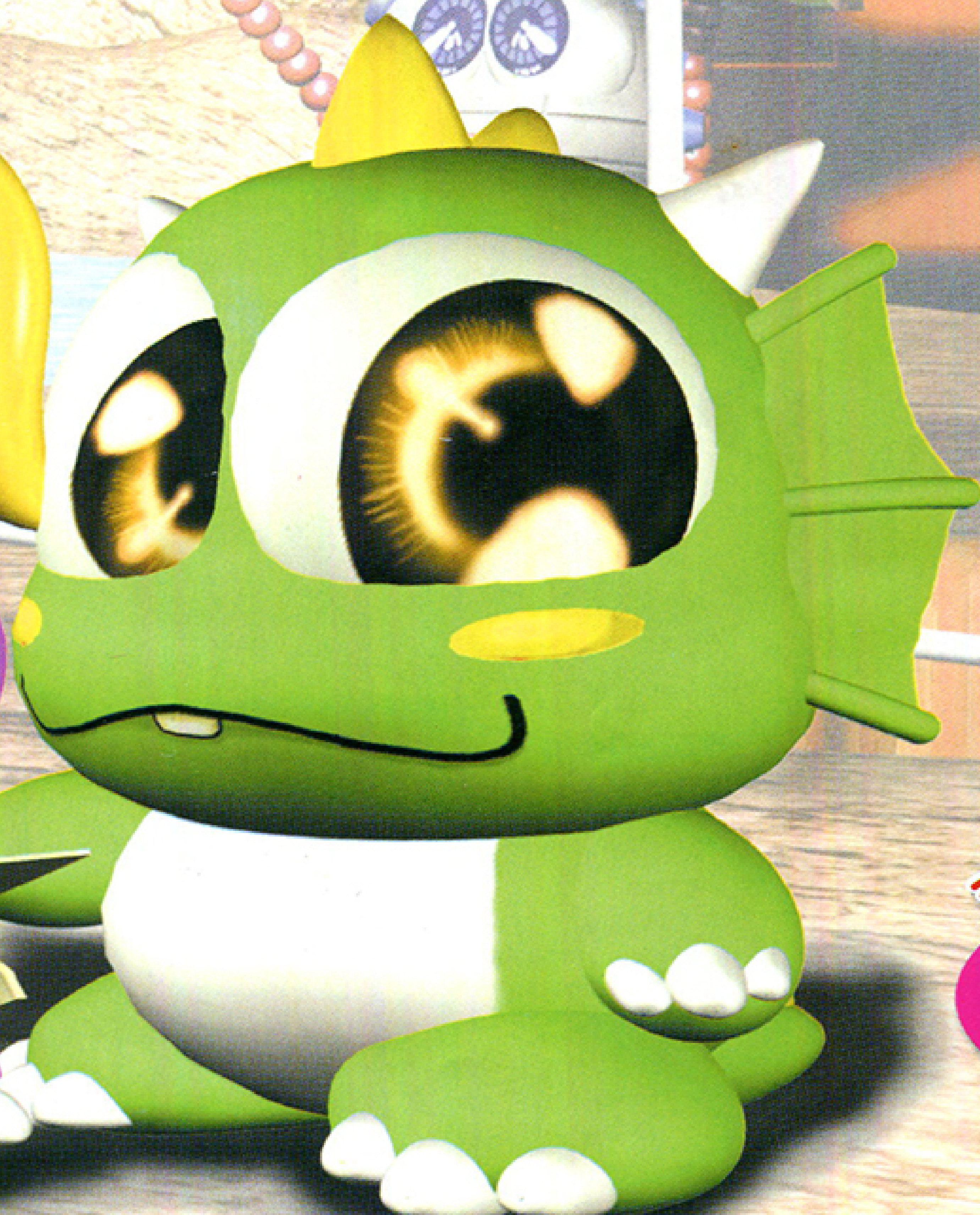
除了泡泡攻击，还可以使用魔法与神兽召唤喔！

超～可爱的角色

超～细致的场景

超～华丽的画面

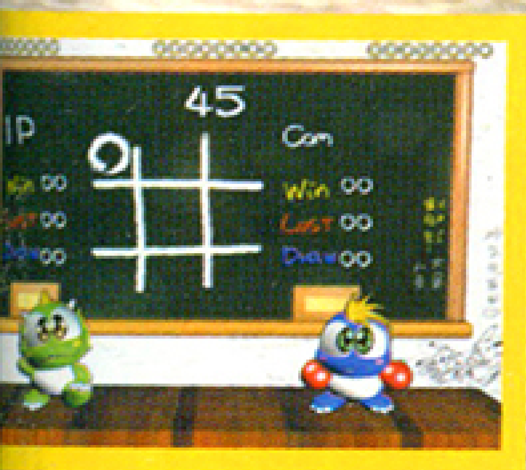




双CD 阖家欢乐价

39元

五个加分关，六位选择角色，9大挑战关卡，合计超过100关！







 龙爱科技有限公司  智冠科技  金海湾



寻遍这阡陌小径，踏破那昆仑山巅，
究竟谁在乎今天明天英雄狗熊？
来！背壶老酒带把钝剑，
用毫不在乎的脸再哼几句不成调的小曲儿！



上路了！
各位初来乍到的小虾米们闯一闯、闹一闹！
你们能另辟成名蹊径，
成为忘情于天涯海角的花间诗人、乐中圣手？



还是能终日练武、
期待有一日华山论剑，成为万流归宗的武林盟主？
让人人喊打的小虾米变成人人景仰的大人物！
自己的传奇自己创造！



武林群侠傳

河洛工作室

揭示角色扮演游戏真理
尽显侠情逸事究极奥义
延续金庸群侠传之自由主义
与富实验精神之革命型RPG

金庸群侠传製作小组世纪雷霆巨作

网络三国

上网飙三国

全民新生活运动

真真实实的人脑较劲

完完全全的三国世界

绝绝对对的连线快感

你今天上网了吗？

在家玩三国

出外谈三国

去无聊 镇酸痛 解压力 消时间

居家休闲 出外旅游 必备良药

首创立即转码，沟通无国界

首创八大世界，万人同步网络开战

首创继承系统，八大职业随性扮演

学习超炫绝招，挑战不可能任务


中华游戏网



智冠科技


金海湾







新蜀山劍俠傳

奇幻的法宝





怪诞的灵兽





紫云烟霞雾迷蒙 饮风啸月断长空
不问前程身后事 只因尘缘化清风



绮丽的场景



深藏在中国一隅如梦似幻的世外桃源
处处精雕细琢、万物有情的化外境地里
你仗剑而行、悠游飘逸
这次你扮演的不只是侠客
而是能够凌空御剑、操物于心的 剑仙
纵情于奇、幻、幽、玄的天地中
锄强济弱、追寻真缘

值得您望穿秋水
敬请期待







智冠科技



金海湾

魔法 氣泡

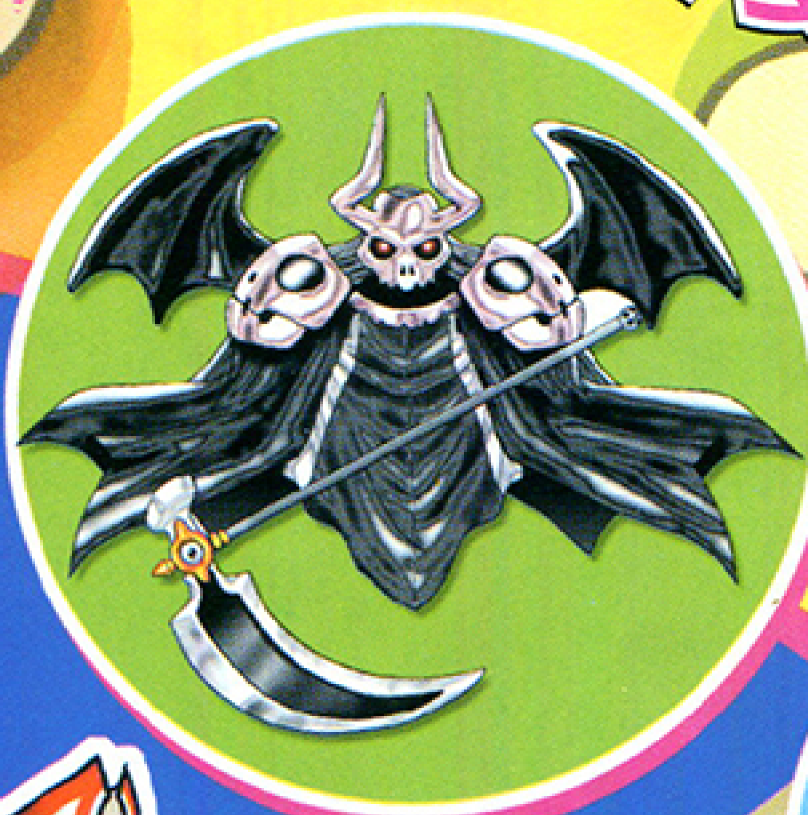
最受欢迎的魔法气泡来了

同乐价 29 元

最简单的操作，最有趣的玩法

















RPG的冒险方式





还有隐藏角色的存在



可爱、逗趣的人物角色



新奇的救援及陷害道具
让人百玩不厌



多种游戏模式
单打、双打都可以



弘煜科技



智冠科技



金海湾

西山居 为国产游戏五周年献礼

限量发售19999套

贰

剑侠情缘

白金典藏版

超值收藏价

4CD 78元

10月底隆重上市

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086) 电话：(010)62524868-678 传真：(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)63335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:jxqy2@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 直邮电话：(010)62524868-536、537 免费咨询电话：800-8105770 订货热线：(010)62638312





剑侠情缘 贰

白金典藏版



全新的产品包装新概念，意想不到的收藏惊喜！

10月底上市的**白金典藏版**是今年畅销的国产游戏《剑侠情缘II》系列游戏的珍藏版本。丰富的内容，完美的音乐，个性化的编辑器，完全满足游戏发烧友不断升级的梦想。另外，附送《剑侠天籁》音乐CD，《剑侠情缘II》精美明信片1套10张，可爱的游戏漫画人物粘贴6张。

☆说明书：采用进口铜板纸、激光照排、全彩色印刷，全新的内容，包括《剑侠情缘II》的详尽攻略指引、《剑侠情缘II》的开发数据、西山居作品精彩回顾、编辑器的使用指导等。

赠

剑侠情缘 贰 白金典藏版之 剑侠情缘 贰 完美版

揭晓《剑侠情缘II》新结局
用游戏编辑器做自已独一无二的游戏

完美版新变化：1、修改了主线剧情。2、增加了支线小剧情和神秘的新结局。3、增加了游戏场景中下雪的天气变化，新绘制了小地图，增添了新的武功招式。4、修改了超过50幅的NPC头像。5、游戏平衡度做了进一步的调整。

最精彩的部分还有西山居为《剑侠情缘II》制作的编辑器。玩家可以利用它来编辑个性化的地图、人物。碟中收录的人物原画、游戏背景资料、以及开发环境的照片等一系列宝贵的游戏开发内幕资料，极具收藏价值。

单独市场价 2CD 38元

剑侠情缘 贰 白金典藏版之 西山风情

国内著名游戏音乐人罗晓音的个人音乐专辑

收录了被称为“国内著名的游戏配乐师”罗晓音为西山居所有产品编写的配乐，共计60余首。采用MP3压缩格式存放，既节省了空间，又保证了音质。包括《中关村启示录》、《决战朝鲜》、《地雷战》等六个游戏的配乐作品，这可以说是罗晓音先生历年作品的一次精彩回顾。

单独市场价 28元

北京分销商：	
北京连邦软件	010-62525338
北京万众合力	010-82627435
北京正普软件	010-82624500
晶和顺达	010-82634097
天极信息	010-62770766
北京圣比尔	010-62527962
北京里仁公司	010-62615307
北京树人	010-82616723
北京育碟苑	010-82613830
联想公司	010-62988888
鸿达电子	010-68745755
天津津科	022-27383000
天津连邦	022-27402940
石家庄连邦	0311-6978123
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄鼎新	0311-8611094
太原连邦	0351-4120673
东北区：	
沈阳希望	024-23909650
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23842237
沈阳赛乐氏	024-23882382
大连连邦	0411-4321308
大连最新书店	0411-3634944
长春连邦	0431-5635251
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-6260102
哈尔滨金北方	0451-6415498
大庆金银来	0459-6319892
呼市赛乐氏	0471-6957968
包头连邦	0472-2132613
华中区：	
武汉连邦	027-87889385
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉天问	027-87874577
武汉外文书店	027-87822818
武汉新华书店	027-83783766
长沙连邦	0731-4457950
长沙德智	0731-4458868
湖南经济	0731-4152999
长沙惠友	0731-4130006
南昌希望	0791-6234342
南昌赛乐氏	0791-6310215
河南连邦	0371-3944977
河南希望	0371-5728136
郑州赛乐氏	0371-3944962
华西区：	
重庆天极	023-63620624
重庆连邦	023-63538239
重庆希望	023-68790930
昆明黑马	0871-5134930
四川连邦	028-5240280
陕西辉煌	029-5530853
西安日月	029-5527602
新疆辉煌	0991-5826655
昆明连邦	0871-4138178
昆明威豪	0871-5144846
昆明棒子	0871-5166051
成都新四方	028-5444147
成都济利	028-5217234
成都赛乐氏	028-5452657
贵阳兄弟	0851-5894210
兰州科创	0931-8262079
新疆华顺	0991-2810057
华南区：	
广州南软	020-87532791
广州骏网	020-87531488
广州黑马	020-87518008
广东连邦	020-87572481
深圳书城	0755-2073276
福州连邦	0591-7811693
海南希望	0898-8511848
广州金碟	020-87569092
广州思富特	020-87509952
广州天高行	020-83790899
深圳连邦	0755-3220641
深圳伊登	0755-3782602
深圳海象	0755-3239334
福建希望	0591-7601824
海口连邦	0898-8540137
南宁连邦	0771-5315399
华东区：	
上海茂立	021--63226198
上海连邦	021-63735610
上海新华书店音像公司	021-63618145
南京连邦	025-3364289
南京探路人	025-4526432
杭州美迪	0571-8271301
杭州南北	0571-8073048
合肥连邦	0551-2822963
上海赛乐氏	021-63743028
南京新高	025-3371350
徐州连邦	0516-5606665
杭州连邦	0571-8853577
济南长川	0531-8559435
烟台金石	0535-6623036
青岛力邦	0532-3884825
苏州沧浪精华	0512-7246529



北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086) 电话:(010)62524868-678 传真:(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话:(0756)3335688 传真:(0756)63335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:jxqy2@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 直邮电话:(010)62524868-536、537 免费咨询电话:800-8105770 订货热线:(010)62638312

金山 KINGSOFT 西山居

小编坦言

凡是把《软件与光盘》从头到尾一字不落地看完的朋友，想必真正把游戏和游戏文化作为自己的一门必修课，所以自然不会错过我写的这几段废话。可能以前写得太“煽情”了，就像电视台的那位女主持人，煽情煽得过多了，反倒让人皱眉头，这次我就说点平凡的吧，先从“阿软”的千禧历险记说起。

“阿软”太寂寞，没有对手和它比试，所以便用现代科技“克隆”了一位小弟，名叫“游戏通”，于是“阿软”与“游戏通”的擂台赛从今日开始。

虽然是一根藤上的瓜，“阿软”可是当今游坛的大佬，怎能让后起之秀煞了风头！怎奈后生可畏，况且又都出自咱们编辑大侠的亲手栽培。于是“阿软”必下黑手，将“游戏通”扼杀在摇篮中，他最后的杀手锏便是《2000 年增刊》。其主打内容就是《RPG 魔鬼书》的移植版，这就是上期增刊封面“？”的答案哟。更有攻略秘技，让你一次爽个够!

“阿软”游戏江湖多年，可不是浪得虚名，光凭着外表好看，彩页多还不行，明年还要有新内容。为了全力干掉对手，新内容现在还须保密，不过最终还是超值。

“阿软”超值了，小编们可超惨了，快11 月了，办公室里还没有开暖气，取暖费先用来印彩页了。屋里总在 10 度以下，可是大家因为忙得团团转，头上还直冒汗呢！主编大人可能是嫌屋里热，跑到外面搬煤球去了。



今年北京会有一个很冷的冬天！Have a good time!

件光碟影

李大嘴/文

我的老朋友们，李大嘴主持软件栏目到这一期已经两年整了。以前我只是个普通的电脑玩家，通过这两年的工作，我逐渐掌握了许多计算机知识，在帮助朋友们解决困难的同时，也提高了自己的水平，真是一举两得的美事！（当然还挣了点稿费，升级我的宝贝电脑。）

两年以前人们学电脑还是很投入的，因为那时候大多数人坐在显示屏前要么是玩游戏，要么是学软件、编程序，如今不同了，如今许多人都喜欢在网海里消磨时光，与朋友交流感情。本来网络是既丰富又免费的，人们申请了免费的电子邮箱，用免费的 ICQ 聊天。可是最近有传闻说，电子邮箱要实行收费使用了，这实在让我万分遗憾，如果真这样做了，几百万网民恐怕要上街游行示威了。

趁现在网络商们还没有实行“缺德”到家的邮箱收费制，我们先在网上捞一把。如果你在网上还是菜鸟，不妨先找个软件来学学。《上网总动员》是金山公司继《iwps. net》以后推出的姊妹篇，它帮助你学习 IE、Frontpage, 学会收发邮件、下载软件，同时还教你学会使用 Office2000 等常用办公软件和工具，金山公司号称用《上网总动员》可以让你 8 小时成为电脑和上网高手。2CD，48 元。





金山这几个月来一直没闲着，著名的《金山词霸》又推出了 2001 版，它可以实现英英、英汉、汉英、汉汉四项查询，使用更方便，可以对整篇英文流畅的朗读，还能通过网上的词库实时查询，使词汇更丰富。升级版 19. 8 元，专业版 38 元。

用翻译工具当然方便你看懂英文，不过你还得掌握一定的英文水平。《速邦英语》是最近新出的一款学英语软件，适合英语初学者，通过较短时间可以帮助记住上千个单词，掌握语法句法，购买这套软件还可以享受专家免费授课两节。



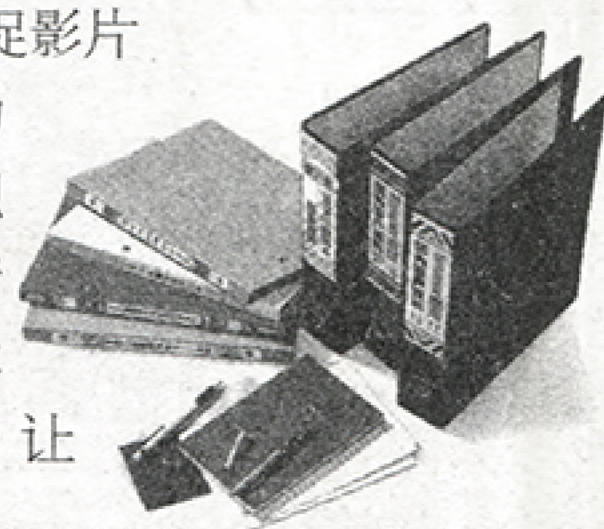
《豪杰超级解霸》已经是家喻户晓的解压软件，最近豪杰公司又推出另一款很有创意的新品——《超级音乐工作室》，是集制作、编辑、播放等功能于一体的音乐工具软件，可以

实现磁带与MP3的互换性，能为乐曲加上歌词和图片或制成卡拉OK，还能对音乐进行剪裁、混合等编辑处理，支持多种文件的转换，把CD音转换成MP3。我想这款软件对于那些业余的音乐爱好者是十分有用的，也许用它你可以把齐秦和邓丽君的同一首歌混成男女二重唱。双CD，38元。

华彩软件最近又推出两款多媒体产品：《魅力四射》是大陆软件市场上第一套可以整合声音、动画、图像为一体的大众时尚多媒体创作工具软件，功能强大的让您无法想像，可以让您轻轻松松地制作多媒体作品，在您的PC上或者在Internet上播放。



《影音播霸简体版》(PowerPlayerSE)是一款具有高品质的DVD、VCD播放效果，逼真的环场音效，完备的浏览功能的影音播放软件，让你充分感受家庭影院的极至享受；它不仅支持DVD区域锁码技术，还可以绝对呈现MP3、音乐CD的真实音质；独有的贺卡制作精灵，协助你捕捉影片中的珍贵镜头；自动播放功能，解决你所有光盘格式的识别与播放，最为动心的是随产品还附赠了全球最佳的多媒体播放软件PowerDVD的试用版，让您有种物超所值的感觉。



《贴我贴我》是专门用来制作标签的软件。有了它，从文件夹到价格条、产品封面样样可以不费吹灰之力轻松搞定。这一款软件的最大特点就是版型库非常全面，用户可在非常短的时间内制作出精美的标签。

最后为大家介绍点专业话题：你可能想编一个多媒体演示程序，就像《软件与光盘》的电子版，想看"件光碟影"只要点一下栏目，内容就会显示出来。你应该用什么软件呢？——VB?不，太麻烦；可能人们喜欢用Authorware或Director，不过最近还有一款《课件大师》也能实现上述功能，这可是国产的呦，使用习惯更适合国人，双CD+教材，只有100元。

习惯>

共享软件共分享

音乐贺卡厂2000

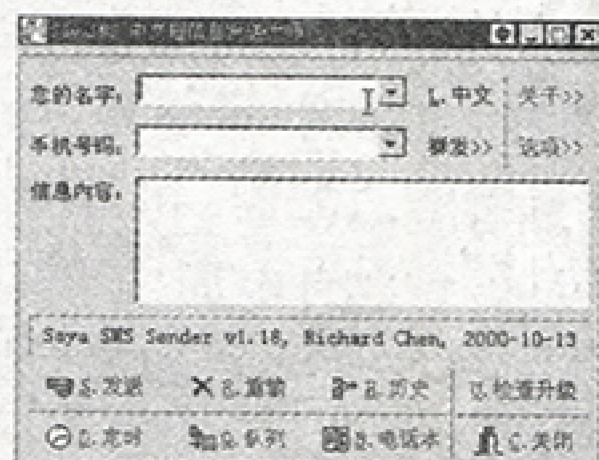
最新版本：2.7
文件大小：833KB
软件类型：免费软件
使用平台：Win95/98/NT/2000
下载地址：www.hoosee.com
软件简介：



新年又快到了，你是不是觉得制作音乐贺卡无从下手？你是不是对众多音乐贺卡制作软件的繁琐设置反感？现在就抛开烦恼，用用音乐贺卡厂2000吧，它不会令你失望的。"一分钟做出自己的音乐贺卡"是本软件对用户的承诺。软件的主要特征有：①加入自己喜爱的贺卡；②添加或自己设计合适的贺词框风格(可选择.EMF或.GIF格式)；③可自定义贺词框风格大小，适合于长篇大论的贺词和情人的甜言蜜语；④各种屏幕移动特效，增加音乐贺卡娱乐性；⑤可添加背景音乐和自己录制的贺词；⑥生成.EXE可执行文件，寄给朋友可独立运行；⑦贺词可任选字体、颜色和大小；⑧注册版提供引入贺词框风格，不放过您电脑里面任何好图片；⑨注册版提供将贺卡链接到某个网址功能，让您的朋友看了您的贺卡又访问了您的网站或您为他(她)设置的专页；⑩附赠三十张贺词框、十七张贺卡和十三首MID音乐(定期提供附赠贺卡包和音乐包下载)。⑾全中文操作。

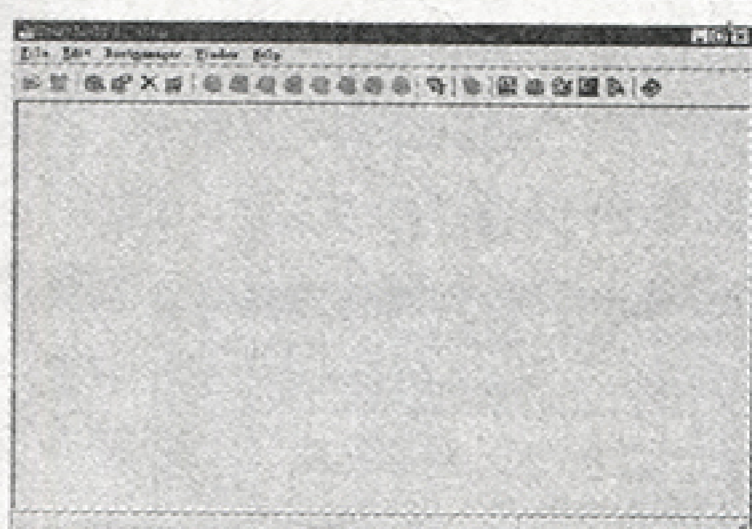
Saya SMS Sender(短信息发送程序)

最新版本：1.18
文件大小：420KB
软件授权：免费软件
使用平台：Win95/98/NT/2000
下载地址：member.netease.com
软件简介：



你在用电话上网别人找你怎么办？你在上网想找别人联系怎么办？手机一族应充分用好自己的通讯工具，收发短信息让你享受很大便利，因为短信息通信方式的优点：不必担心机主是否方便；即使机主正在开会、通电话，都能够悄悄接收到信息；需要告诉对方的资料，例如电话号码、账号、地址、约会时间等，发送到对方手机上，对方任何时候都能够查看。SayaSMS Sender能让你在网上办到，它还可以定时发送，有历史记录，电话本，队列等。

Bootmanager BootStar



最新版本：6.02
文件大小：875KB
软件类型：共享软件
使用平台：Win95/98/NT
下载地址：ftp.bootstar.com
软件简介：

硬盘分区工具，支持4到15个分区，可将DOS，Win3x，Win95，Win98，WinNT操作系统装在同一硬盘的其它分区，能选择主分区或其它分区来启动，另外还有独特的密码防护功能，能为全部的分区设定使用密码，防止别人使用。

软件咖啡屋

咨询热线：lidz@tonghua.com.cn

问 大嘴老师，您好！

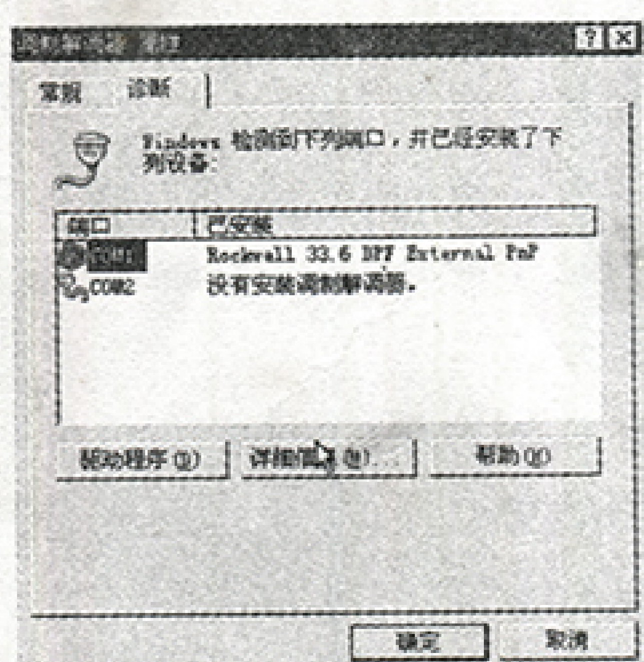
打搅您工作真不好意思。小女子的电脑上不了网了！因为我哥不让我上网，他不知是改了注册表还是怎么的，竟把我的通信端口删掉了！拨号时说找不到端口，我尝试用“添加新硬件”，但是进不去！我也把旧的注册表还原了一次，还是不行。我经常要收邮件，我又不想我哥看我的东西，所以望老师您抽空指教，万分感谢！

配置：“硬猫”内置Moden(com4口)，k-6 2 450Hz 32mb 8.4GB硬盘 操作系统：win98

敬礼！

kitty

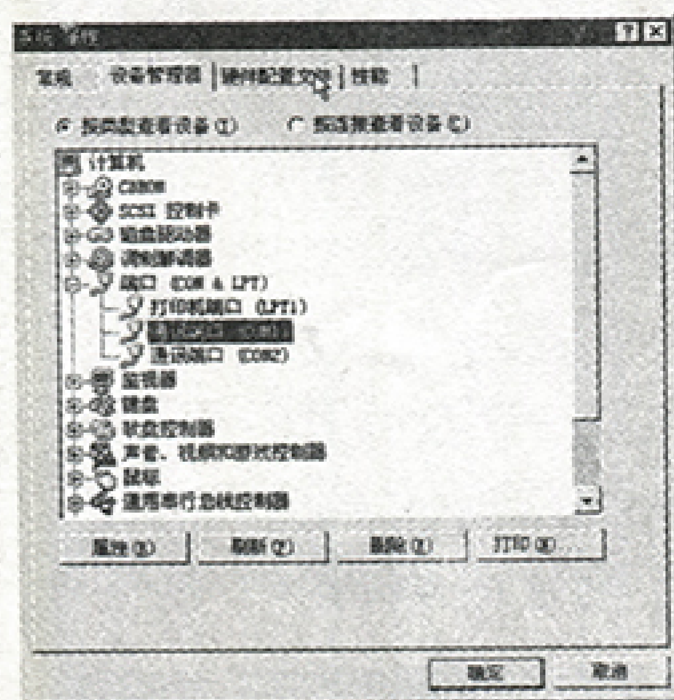
答 我想你遇到的问题可能是由于协议不对造成的。先在“控制面板”中找到“网络”，双击图标打开“网络属性”对话窗，看看其中的“拨号网络适配器”和“TCP/IP协议”有没有添加，如果缺少其中之一，那么肯定是不能上网的。



再检查你的端口是否正确，在“控制面板”中双击“系统”图标，在“系统属性”对话窗中选择“设备管理”选项卡，找到其中的端口一项，看看端口是否存在，并且中断设置是否正确。



如果问题仍然存在，我想可能是Moden的驱动程序不对，在“控制面板”双击“调制解调器”，打开“调制解调器 属性”窗口，选中其中正确的Moden的选项。再点击“诊断”选项卡，点击其中的“详细信息”项，稍等一会，将弹出一个“详细信息”的窗口，告诉你Moden正常工作，如果Moden没有响应，你最好重新添加驱动程序再试试。



问 大嘴老师：

请问为何有些软件在别的机器上能顺利安装，在我的机器上却不能安装，提示缺少setup.dll文件。是我的机器上缺少该文件吗？请问该如何解决？

因有软件急需安装，请尽快答复我，多谢！

Jingle

答 Windows本身并没有叫做Setup.dll的文件，.dll文件是动态链接库文件，一般的.exe文件是从它里面调用数据的，所以根据我的判断，Setup.dll应该是软件本身自带的。

那么你所说的“有些软件”是指同一名叫“XXX”的软件，还是同一张盘里的同一个软件？如果是前者，那就说明你现有的这份不能用，只好换一个重来。如果是后一种情况，根据我的经验，可能是你的系统本身的文件分配有错误，致使安装程序找不到这个Setup.dll。

所以请你详细分析实际情况，再做出判断并告诉我，我会尽量帮助你。

问 大嘴兄你好：

在下有一个很头疼的问题，那就是我家的电脑玩游戏时，显示的字总是繁体字，我一个也看不懂，我的操作系统Windows 98，是需要一些软件么？请快一些回答我！

顺便说一下，贵刊办的非常好，你们的刊物我每期都买。

你忠实的读者：海风

答 对不起，我的眼睛是不是出了问题。你说所有的游戏中的字都是繁体字，那么Windows 98也是繁体系统吗？

是不是说有些台湾的游戏用的是繁体字，这是很正常的。因为台湾使用的就是繁体字。可是你也不能说一个都看不懂吧？如果真是这样，你只好查字典了！

你不是说所有的繁体字都不能正确显示吧？如果是这样的，你可以使用一些内码转换软件，比如：MagicWin、两岸通、四通利方、南极星……，都可以解决这个问题，手头没有可以到网上下载，一般的软件站都有共享的版本。





硬件观察哨

月 月/文

李大嘴终于笑不起来了。

（一个月以前，大嘴原音重现）“哈哈……我这儿富裕一条128M内存，当时我买的时候才600多块，现在已经翻了一倍多了。哈哈……你不是一直想加一条吗，怎么样买下吧。哈哈……”

（今天）“大嘴兄！特大喜讯！我昨天花600块买了一条128M。内存现在降价了，你的那条还是自己留着吧。HEHE……”

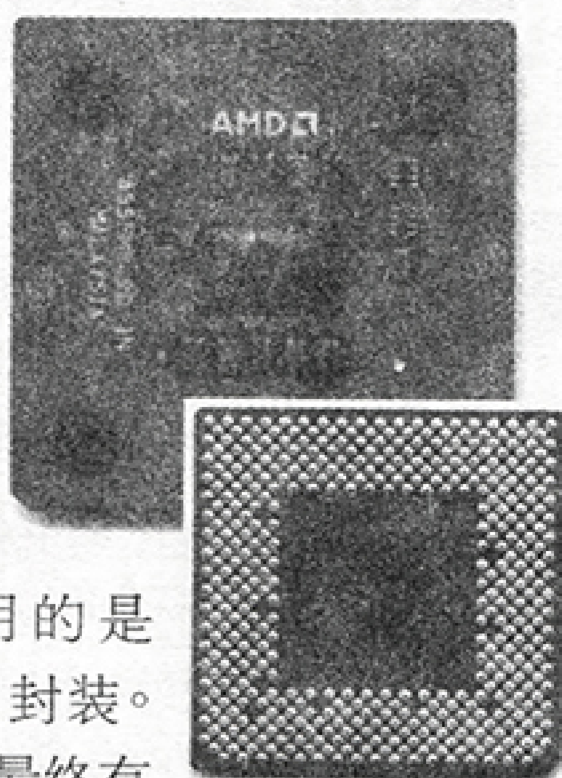
“………………”

“啊！大嘴！你……你怎么了……快……快叫救护车！！！”

对不起各位，编辑部内部出了点小事故，晕倒的大嘴此时正在抢救。可既然大家已经都来了，那我们还是先随便聊聊吧，等会儿再去照顾昏迷中的李大嘴。

非常处理器

上回我们说过CPU市场可能在年内不会再有什么大举措了，可是从目前状况不佳的Intel(第三季度的营收比预期低达9%)又传来消息说，“奔腾四”将在年底与用户见面，该产品将成为Intel公司2000年内最后的希望。其实神秘的Pentium 4原本是定于10月30日推出的，但最近Intel又将这最后的期限推迟到了11月下旬甚至更晚的时间，看来在圣诞销售旺季中大家不可能见到基于Pentium 4的计算机了。导致延期的具体原因还是大家熟悉的Rambus架构芯片组所造成的。目前Intel并没有透露太多“奔腾四”的资料，我们也只是道听途说得到了一些资料，下面就来和各位分享。



据悉Pentium 4处理器将使用的是Socket 423架构，并且采用FC－PGA封装。但这只是工程样品的参数，听说Intel最终有可能使用Socket478架构。从制作工艺上来说Pentium 4处理器目前仍然采用的是0.18微米铝制程，但随着技术的发展Pentium 4处理器最终会采用0.13微米铜制程。另外由于使用全新的Quad Date Rate(QDR)技术(4倍频100MHZ的总线技术)，所以Pentium 4可达到400MHZ的外频，初版速度将可达1.4GHz与1.5GHz。不久前在对Pentium 4工程样品的测试中，其性能竟然还没有达到同频率雷鸟的效果。当然这只是目前的结果，相信当正品推出后会有不俗的表现。看来AMD又要加把劲了。

当Intel准备最后冲刺的时候，AMD又在做什么呢?前一段时间AMD对外发布了其第3季度的营运报告，该公司在第3季度的盈余为2.19亿美元，略微超越了分析师的预期。此外该公司已连续四季度获得盈余。营收破公司有史以来记录，为12.1亿美元，比前一季成长3%。该季度中，AMD已按预期销售出了360万片的Duron与Athlon处理器。面对成功AMD并没有停止前进的脚步，AMD 1.1GHz Thunderbird已经上市了。经过Winstone和Benchmark等软件的测试，我们可以认定这款高端产品已经达到了同级Intel产品的性能，而且在某些方面甚至已经超越了Intel PIII 1G。该产品在各个方面都有出色的表现，而且从使用过程中发现这颗CPU的运行非常稳定，温度也不是很高(不超过50度)。唯一让人不满的是那昂贵的价格，将近7000元人民币，不知有谁能掏得起。

在1G雷鸟发起冲击的时候，AMD还为低端用户准备了新款K6－2E＋和K6－3E＋处理器。K6－2E＋使用0.18微米工艺，64KB L1 Cache，128KB全速L2 Cache，支持加入了五条数字信号处理指令的增强型3D Now!指令集，外频100MHz。K6－2E＋将会推出350、400、450和500MHz四款。另外该产品还为大家准备了低功耗和标准版两种版本，以满足各方面的需要。K6－IIIE＋基本与K6－2E＋一样，只是将L2 Cache增至256KB(全速)。K6－IIIE＋将会推出400、450、500和550MHz四款。这两款产品的售价都将在100美元以下。相信它们将会受到各商业用户的喜爱。

非常手写

以往的手写市场，汉王公司始终独领风骚，而近期内，江民和洪恩公司也陆续投身其中。现在，金山公司在成功推出WPS 2000手写系统后，终于发布了独立手写品牌——“金山笔圣”。首先面世的“金山笔圣草书王”已向人们展现了其非同凡响的一面，这是国内第一款同时可配置有线和无线笔的数位手写产品。另外“金山笔圣草书王”延续采用了WPS 2000手写系统中颇受好评的“整词、整句辨识核心”，大大提高了辨识速度和辨识准确率。最后更让人看好的是，“金山笔圣草书王”的市场售价仅为380元。看来广大用户们又可享受市场竞争所带来的好处了。



软言硬语 —— 硬语篇

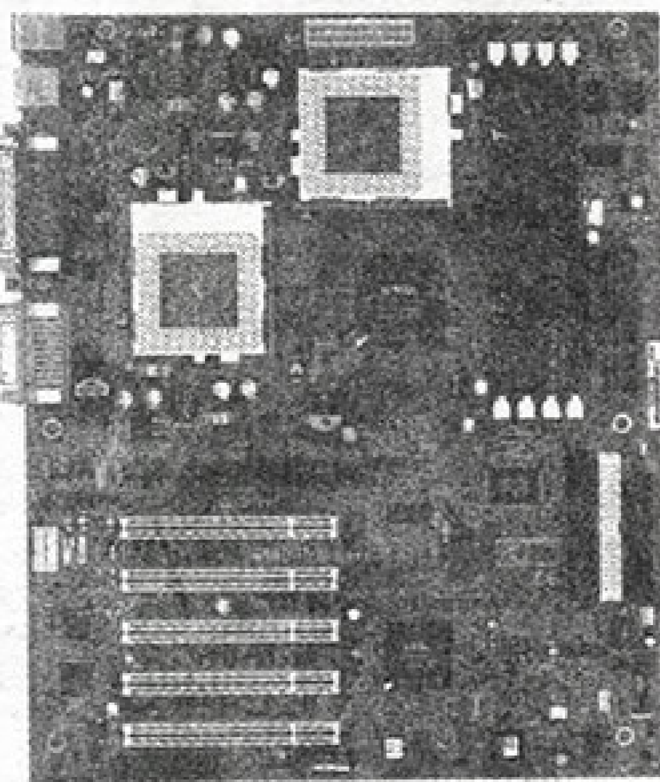
非常芯片，非常微星

随着 AMD Duron 和 Thunderbird 的节节胜利，各式 KT133 主板也随之火了一把。就在此大好形势下威盛竟然又拿出了最新研制的 Pro266 及 KT266 芯片组，看来该公司又要大赚一笔了。目前这里只有 Pro 266 芯片组的一些资料，我们就先来看看吧，而 KT266 的性能等以后我们再作说明。

Pro 266 芯片组由 VT8633 北桥芯片、VT8233 南桥芯片组成，可支持 Slot 1 或 Socket 370 架构的 Intel Pentium Ⅲ与 Celeron 处理器，以及威盛的 Cyrix III 处理器。Pro 266 除了最高可支持到 4GB 的 DDR 或 PC133、VCM 等内存外，该产品已整合 6 声道音效输出、Ultra ATA/100、ACR、6 个 USB、10/100 以太网络及 Home PNA 家庭网络。另外据悉为了满足 DDR266 内存每秒高达 2.1GB 的数据传输速度，Pro266 与 KT266 芯片组首度加入威盛自行开发的 V－Link 高速传输总线，南北桥芯片间的带宽扩大到每秒 266MB，较传统的 PCI 架构增加一倍，相信可以明显提升系统与内存间整体的性能表现。另据威盛表示，Pro266 及 KT266 芯片组将以 0.22 微米、三层金属工艺生产，每套单价为 40 美元。

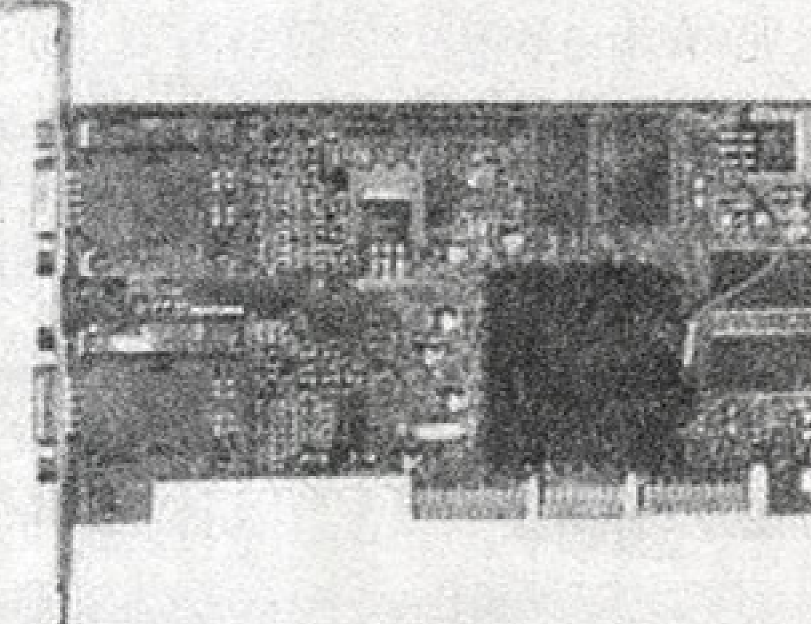
当然以上说的这些都是未来即将出现的东东，那么现在我们就来点实际的吧。最近微星又有新品上市，既然刚才我们谈到了 KT133 芯片，那么就先来看看微星的第二代 KT133 产品吧。第二代 KT133 主板意味着其具有更为完整的功能，但是单从外观上看微星 K7T Pro2 与前一代 K7T Pro 主板的配备似乎并没有太大的差异，同样内建 3 条 DIMM 内存插槽，6 条 PCI、1 条 CNR、1 条 4 倍速 AGP 等扩充槽，并已内建软件 codec 音效芯片。消费者也可选购搭配 686B 南桥芯片、可支持 Ultra ATA/100 硬盘的较高端版本。值得注意的是微星的 K7T Pro2 主板加入可调倍频及 10 秒钟自动重开机（Reboot）的新功能，让原本就可轻易被解倍频的 Athlon 与 Duron 处理器可拥有较大的超频空间以及超频时系统的稳定性。另外原先的 Smart D－LED 硬件装置监测也已加入中文/英文语音功能，可让使用者立即了解硬件装置发生错误的所在。

看完了 KT133，再让我们见识一下微星的 694D 家族新成员。新款 694Dpro AR 将进一步完善其基于 VIA694 芯片组的双 CPU 解决方案。原先的 694Dpro 系列产品已为用户提供了双 CPU 支持、DMA66、AGP4X、PC133 等高档规格，并可由用户依照自己的需要选购 ATA100、IEEE1394 等功能，因而迅速成为市场上图形工作站和入门级服务器的首选。而现在的 694Dpro AR 又将近来逐渐成熟的 IDE 接口 RAID 技术成功地应用在这个系列上，通过板载的 PROMISE PDC20265/20267 芯片为用户提供 IDE 硬盘的 0，1 两种 Soft RAID 模式。实测表明，这款产品的软 RAID 功能可以极大地改善整机磁盘子系统的性能，在采用 RAID0 时平均可以得到 80% 以上的性能增益，在使用 RAID1 时则可以有效提高数据的安全性。更新后的 694Dpro AR 在性能上必将满足各方面用户的需要，而且在价格上也仅比 694Dpro A 高了不到 10%，可以说极具有诱惑力，想发烧的朋友（像昏迷中的李大嘴）可以考虑考虑了。



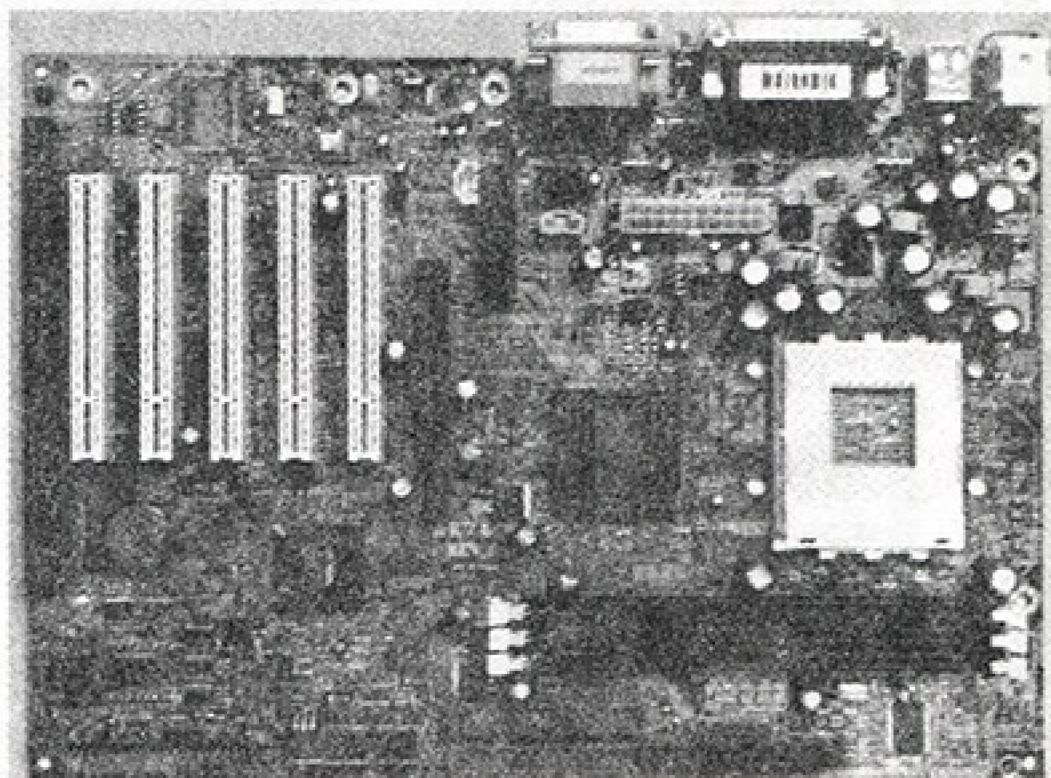
非常音像

就在 GeForce2 GTS 与 3dfx Voodoo 5 5500 的激烈对抗中，Matrox 的老牌 Millennium 系列终于又推出了新型显示卡 G450，看来三分之势又将重演了。与 GeForce2 GTS 超强的 3D 处理速度不同，改良自旧有 G400 芯片的 G450 虽然已改用 16MB 或 32MB 的 DDR 内存，但主要仍在强调已整合的 2 颗 RAMDAC 和 TMDS 传输器。相信这样一来该产品会以较低的价格与大家见面。现在的 G450 显示芯片已经改用比较先进的 0.18 微米工艺技术，而 2 颗 RAMDAC 分别为 360MHz 和 220MHz，分辨率最高分别可支持到 2048×1536 和 1600×1200。G450 延续支持 DirectX 7 的环境曲面贴图技术，以及鲜明色彩架构和高明亮数字模拟转换器技术等功能，已针对 Athlon 和 Pentium III 处理器的 3DNow!、MMX、SSE 等指令集进行优化。另外在 G450 显示卡上也已内建 2 个 VGA 传输接口，并附赠一组 VGA 接头转 S 端子和 AV 端子的转接线，可直接提供双显示的功能。10 月下旬上市的 G450 32MB DDR 版本价格约在 145 美元左右。随同上市的还有 Marvel G450 eTV 多功能显示卡，该产品在具备 G450 标准版全部功



AMD 推荐之 DFI 钻石 AK74 主机板

AMD 处理器近来出尽风头，大有与 Intel 分庭抗衡之势。可是长久以来 AMD 产品都面临着配套主板搭配的问题。目前许多主板厂商都推出了支持 Athlon/Duron 的产品，可其中难免良莠不齐。近日国际超微半导体 AMD 网站对外推荐 DFI 钻石 AK74 主机板，看来 DFI 的产品的确有其过人之处。下面就让我们看看其到底有什么独特的设计。

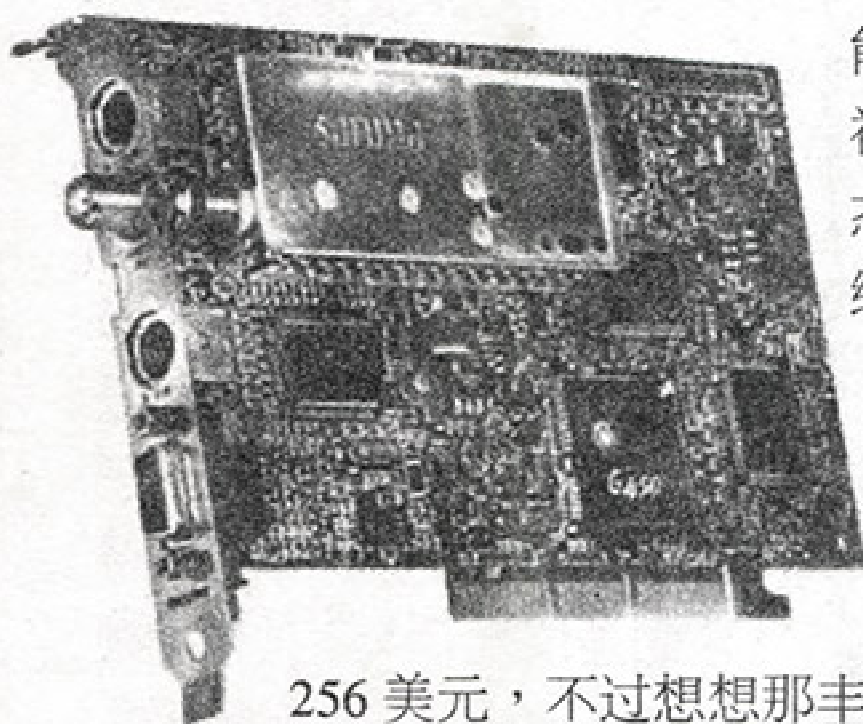


通常 AMD 生产的微处理器在运转时会产生高温，而造成系统不稳定状态及对 CPU 的损毁。针对此特点，DFI 在新款 AK74 中提供了风扇守护神(Fan Guardian)及热力守护神(Thermal Guardian)方案，以此成功地解决了很多主机板厂在生产搭配 Athlon/Duron 主机板时所遭遇的困扰。

风扇守护神(Fan Guardian)的主要功能是在计算机开机 5 秒内，自动侦测风扇转速，当转速异常时立即自动关机。而热力守护神(Thermal Guardian)，则是在计算机开机至操作系统激活，如 CPU 作业温度超过 60℃ 时，会立刻自动关机，而提供 CPU 机能的保护。这两项贴心的功能，都是为避免因高温的产生而损坏使用者宝贵的 CPU。

DFI 钻石 AK74 也是一款极有弹性的主机板，它提供了自动唤醒的功能；可依据使用者自己所做的程序设定，使得计算机可自动开机，如藉由网络及调制解调器之唤醒功能。AK74 系列主机板也支持气冷系统装置(Ice Qube)、系统暂存记忆(Suspend to RAM)，以及提供内建采用 Yamaha 应用程序译码的 AC'97 软件音效。

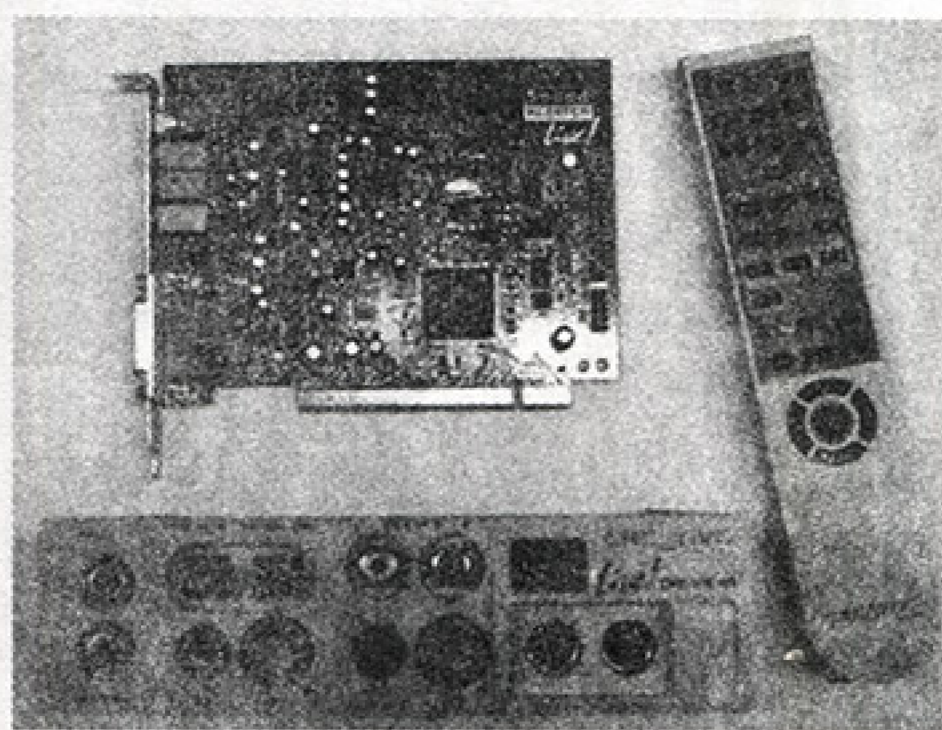
DFI AK74 秉承钻石系列产品的一贯风格，出色的做工、绝佳的稳定性必将使 AK74 在激烈的市场竞争中占有一席之地。



能的同时，还加入了电视播放和 TV-IN 的动态影像捕捉、编辑、压缩的功能。功能多了价格自然要高一些，Marvel G450 eTV 32MD DDR 版本显卡的建议售价已确定为 256 美元，不过想想那丰富的功能还是值得的。

随着 nVidia 在 8 月间发表全球首颗显示速度超过每秒 10 亿像素的 GeForce2 Ultra 显示处理器之后，各显示卡厂商的 GeForce2 Ultra 显示卡开始在近期内登场，在 ELSA 的影雷者 GTS Ultra 显示卡之后，Creative 也推出了 3D Blaster GeForce2 Ultra 显示卡。此产品是现有的 GeForce2 GTS 之后再推出的加强版。除了采用 0.18 微米工艺生产，并将核心频率从 200MHz 提升到 250MHz，原本与 GeForce2 GTS 显示卡搭配使用的 333MHz DDR SDRAM，也已改为 460MHz DDR SDRAM，传输带宽将可达到每秒 7.36GB，整体的显示处理速度将比 GeForce2 GTS 提升约 30% 左右。由于显示处理器及显示内存的频率都已超过 200MHz，因此 3D Blaster GeForce2 Ultra 显示卡上除了显示处理器上已加装散热风扇外，显示内存上也加装了青绿色的散热片，以加强整体散热效果（很恐怖吧）。目前该产品的实际售价还没有最终决定，但是会相信与 nVidia 日前公布的 499 美元建议售价相差无几。





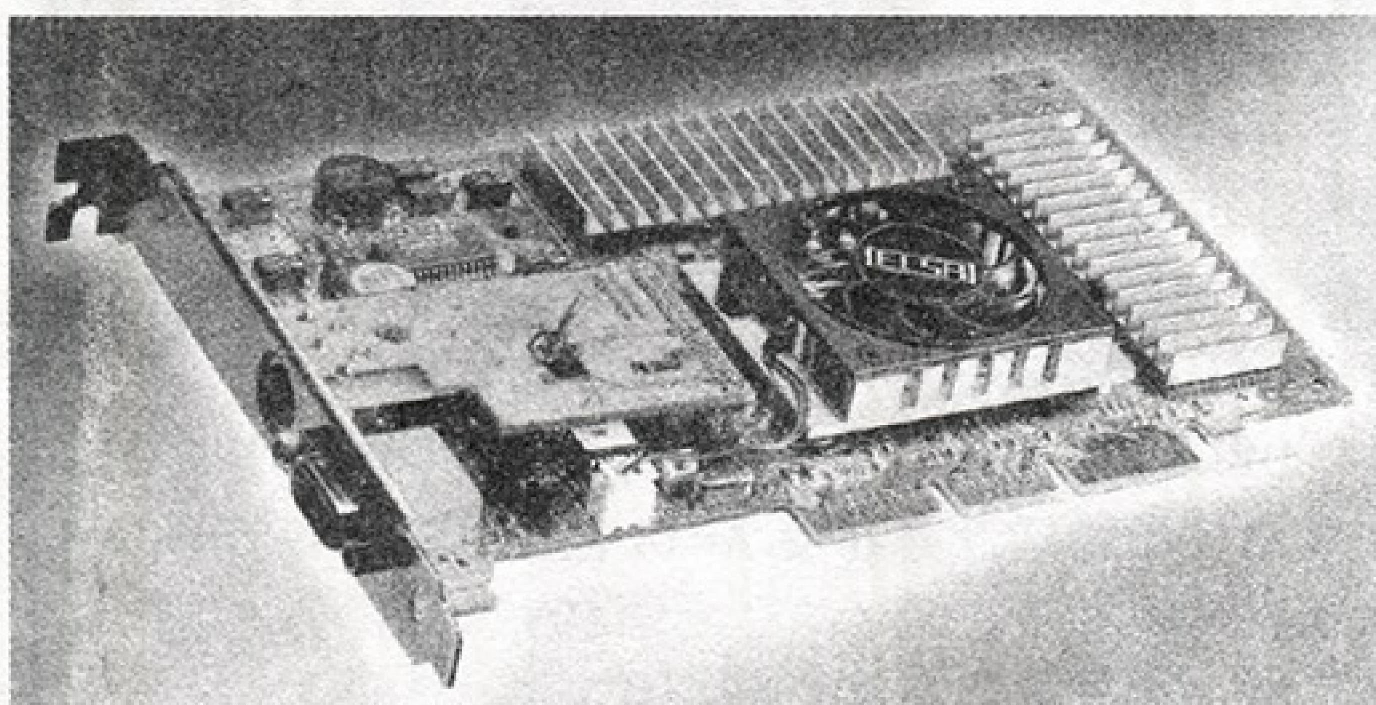
除了显卡外，Creative 著名的 Sound Blaster Live！声卡系列也推出的新品——Sound Blaster Live！Platinum Plus。新型 Platinum Plus 配有全新的 Live Drive IR。其中备有 Optical In/Out、AUX In、MIDI In/Out、Coxial In/Out 及红外线感应端口，配备摇控功能（家用音响？）。该声卡可以通过随卡提供的软件通过 Coxial 同轴口输出 AC3 信号，Play Center 则是全新的 Play Center v2.0。尽管目前还没有享受过 Platinum Plus 的震撼效果，可单从照片上就已经感觉到其超凡脱俗的专业风范。

初冬显卡新品荟萃

ELSA 影雷者系列再创性能新辉煌

Nvidia 最新的 Geforce2 GTS Ultra 芯片制成(又称为NV16)发布之后不久，德国著名的显示卡及数据通讯领导厂商艾尔莎（ELSA）便率先推出了艾尔莎（ELSA）影雷者 GTS Ultra，在高档 3D 图形加速卡的消费市场上再次创立了速度和品质的新标准。

新款艾尔莎（ELSA）影雷者 GTS Ultra 采用了 Nvidia 最新的 Geforce2 GTS Ultra 芯片制成(又称为 NV16)，其最



引人注目地方是艾尔莎首次在该显卡的显存上安装上了两排巨大的散热片，而且显示芯片上的超大散热风扇也别具特色，保证显卡低温状态下能长期稳定的工作。

艾尔莎（ELSA）的“影雷者 GTS Ultra”配备了 4ns 的 64MB DDR 规格内存，内存频率达到了 460MHz，同时配备有第二代几何运算及光源处理引擎（T&L），0.18 微米的工艺制造流程，使其速度和稳定性尤为卓越，超频性能更是不同凡响，核心频率可达到 250MHz。再加上每秒突破 10 亿像素的处理速度，性能可高于 GeForce 2 GTS 30%。

艾尔莎的“影雷者 GTS Ultra”也支持视讯功能，消费者可以很容易地利用其视频输入、输出功能，进行影像的采集、剪辑和视讯会议等。

更值得一提的是艾尔莎影雷者 GTS Ultra 的视讯子卡为选装设备，用户可根据自己的需求只购买单一的显卡，在以后需要时另行购买一块子卡安装上，即可实现视讯的输入、输出功能，轻松简单地将视讯画面及 DVD 影片输出到普通电视上。

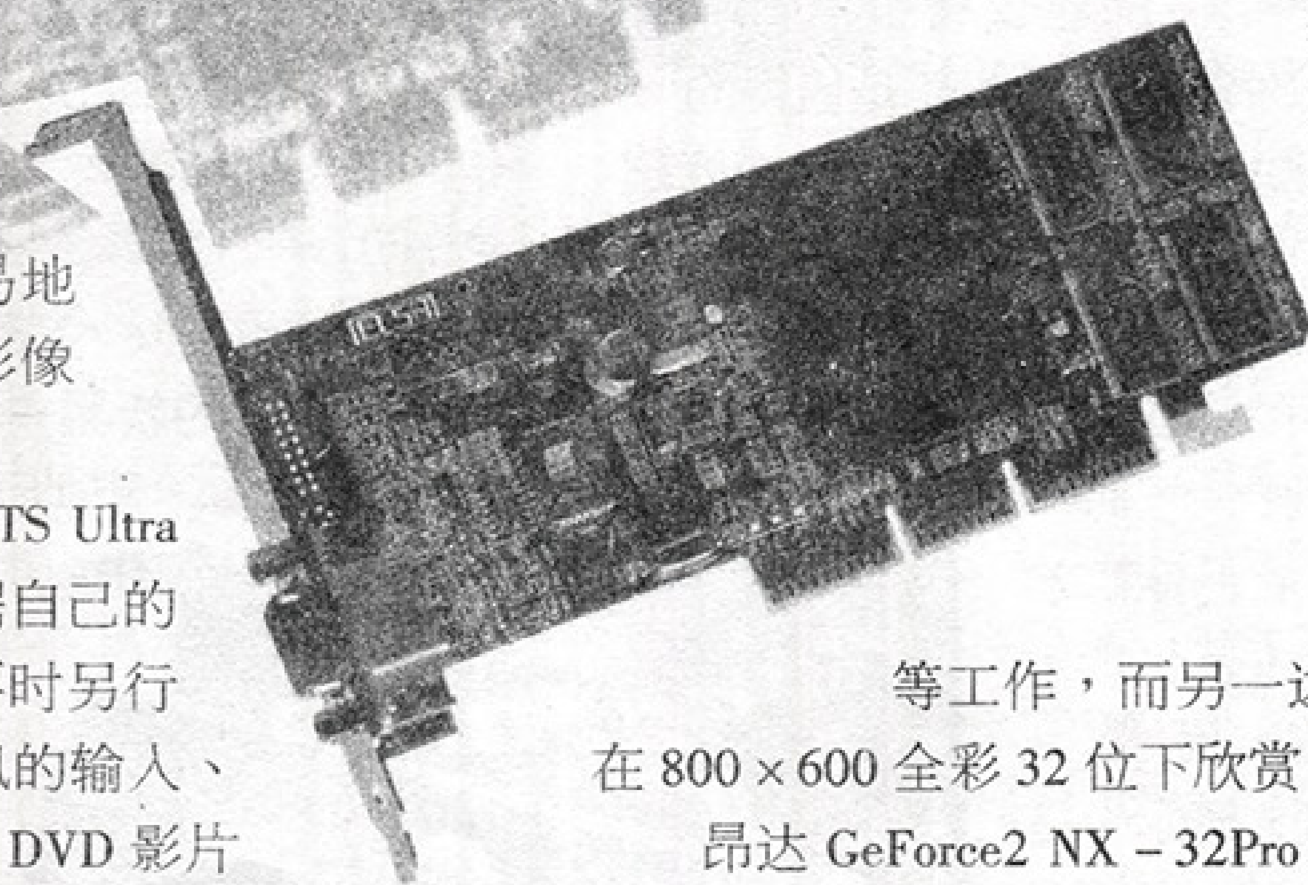
影雷者 GTS Ultra 的完整包装也同样包含了容易安装使用的 ELSA 驱动程序，其针对 NVIDIA 最新驱动程序“Detonator3”做了最佳的优化和修正，并在实用的工具软件包加入了 PowerDVD 等优秀的软件，提供给广大用户。电脑发烧友们准备扔掉那“老式”的 GeForce 2 GTS 吧。

当然 ELSA 在推出功能强大的 Geforce2 GTS Ultra 的同时，也为普通用户准备了价格相对低廉的艾尔莎(ELSA)影雷者 MX。尽管价格较低，但在其短小精干的设计中隐藏着最强悍技术力量。该产品由于采用了 nVIDIA Geforce2 MX（NV 11）绘图芯片，影雷者 MX 的效能是普通 GeForce256 芯片的 1.5 倍，短小的板卡上搭配了 32MB SDRAM 和 2 条 NSR(Nvidia Shading Rasterizer Pipeline)，可同步处理 7 个像素效果，两条管道（pipeline）可同时在一个步骤内实时运算贴图和光影效果，使得游戏的 3D 立体效果更具震撼性，配合独立像素阴影（per－pixel shading）技术，第二代几何光源处理引擎(T&L)的显示效果将更加真实。另外，艾尔莎（ELSA）独家的 WinmanSuite 窗口工具，可轻松选取显示卡的各种调节功能。而 SmartRefresh 和 SmartResolution 功能更可让消费者随意调整屏幕，以获得最佳的视觉效果。

两全其美的 ON－DATA MX 显卡

强劲的 NVIDIA 3D 绘图芯片总不能让 ELSA 一家独享啊，昂达机构也推出了最新的 Geforce2 NX－32Pro，这是一款与众不同的好东东，下面就请大家来欣赏一番吧。

与普通的 GeForce2 MX 显卡相比，昂达 Geforce2 NX－32Pro 显卡除具有较高 3D 图形加速性能外，还增加了独特的双头显示功能。所谓双头显示功能主要是在卡上板载了一个 CONEXANT 视频芯片，可使用显示器加电视的搭配方式，并增加了对输入视频制式的选项。其实简单说来就是在一块显卡上带有两个显示设备的输出接口，可以同时接在两个显示设备上，以显示两种不同的画面。与普通的 GeForce2 MX 显卡相比，ON－DATA NX－32Pro 显卡在视频输出接口上，除了一个显示器接口外，还配备了一个 S－VIDEO 复合视频和 TV－OUT 输出接口。更具特色的是该款显卡还具有视频全屏播放模式，它实际上是桌面扩展模式的一种拓展使用，可分别在两个显示设备上显示不同的应用程序，为你提供了更广阔的视觉空间。用户可一边用一台显示器进行文字处理等工作，而另一边则可利用家中的超大屏幕在 800×600 全彩 32 位下欣赏 VCD、DVD 等经典大片。

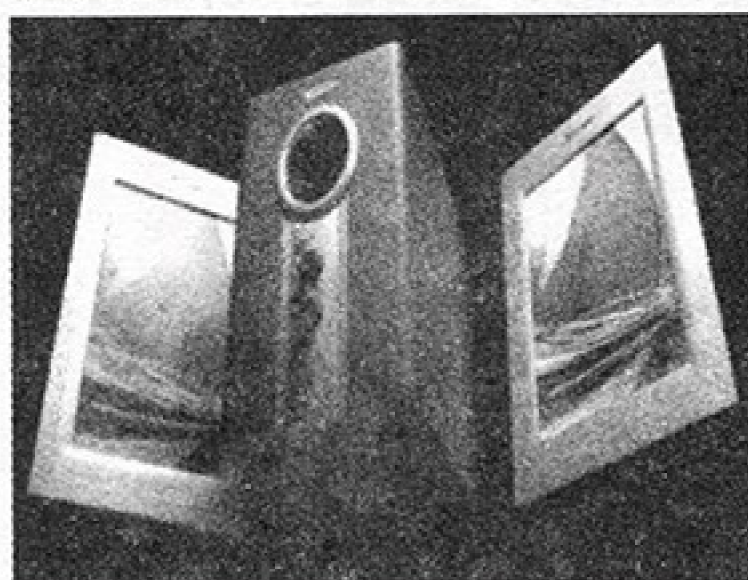


昂达 GeForce2 NX－32Pro 和 NX－32 显卡均采用了三星 6 NS 显存颗粒，在性能上得到了更好的保障。其核心频率和显存频率都设定在标准 175MHz/166MHz，由于采用的 6 纳秒显存质量较好，超频性能特别的出色，可以轻松地将显存频率超到 205MHz，而核心频率则更可超到 220MHz。同时，为保证显卡在高频率下能够稳定、持久

平板音箱新贵“三诺”SR－1700与SR－920A

细心的读者一定还记得在以前的《硬件观察哨》中我们曾介绍过“三诺”3N－101和3N－201系列平板音箱，而在最近“三诺”公司又推出了SR－1700和SR－920A，下面我们就来详细了解一下这两款新品的具体功能。

SR－1700与以往的“三诺”产品一样采用了外观精美、用途多样的超薄型NXT平板音箱。这种音箱主要由驱动器、振膜板（发声板）、塑胶（金属或木制）外框组成。低音炮的箱体采用木板结构，前面板类似Hi－Fi造型，中间嵌入了55 mm宽，经过拉丝、抛光、染色处理的铝合金小面板。箱体深兰色融为一体，加上正中三个闪亮的铝合金旋钮，绿色LED显示，面板整体布局显得格外高雅。打开低音炮后盖板，可见到PCB板的零件排列整齐，布线合理，制作工艺精细。功率放大则采用三枚TDA2030A的IC担任，储备功率大，可以清楚地分出独立的三个声道。



该产品具有两大特色：其一，你可以在260mm×190mm的平板音箱上随意进行装饰，也就是达到在欣赏音乐的同时美化你的家居的目的；其二，也就是在播放效果方面，NXT平板音箱的工作是通过NXT驱动器去驱动整个振膜平板发音的，因此，NXT平板音箱放音时实现无指向性。简单地说就是无论聆听者在任何位置，都能享受到同样的声音效果。

经测试，该系统定位和解析力都令人满意，音场也十分宽广，音质平顺自然，音阶平衡度较好，低音十分亲切。在同价位的2.1多媒体音响中表现出色。

与SR－1700相比，浪漫的“天琴”SR－920A则显得小巧玲珑。该产品低音炮采用薄型结构设计，正面采用银灰色塑胶件装饰，3D按键上带有LED显示，配以木箱浅兰色胶皮，显得端庄大方。由于低音炮采用薄型设计，容积较小，厂家则从声学角度出发，在结构和电声上作了精心安排。虽然喇叭采用4”超低音单元，但是设计、调音、搭配非常得当，使低音下沉、干净，很有力度感。两个主副箱外表设计独特，采用全塑胶设计，箱体天蓝色透明，消费者可根据自己喜好有多种选择。另外由于主副音箱的喇叭口朝下，声音向音箱成90℃锥型底部四周扩散，实现放音无指向，定位能力较好。由于采用2”全频喇叭单元，而且是全塑胶小音箱，厂家为了弥补小喇叭、小体积带来的不足，在音箱内增加了高密度优质海绵、增强了中低音效果。

在电路设计上，SR－920A采用同行公认的性价比优秀电路，由TDA2030A等IC担任功率放大。在音质方面，SR－920A除了具有华丽清晰的高频外，低音炮又提供了快速、暂态响应极佳的低频，它可以给聆听者相当多“细节的回报”，甚至于享受到某些在高档音箱上才能聆听的音响效果。最后告诉大家好消息，这款性能出色的SR－920A只需100多元，绝对物超所值。



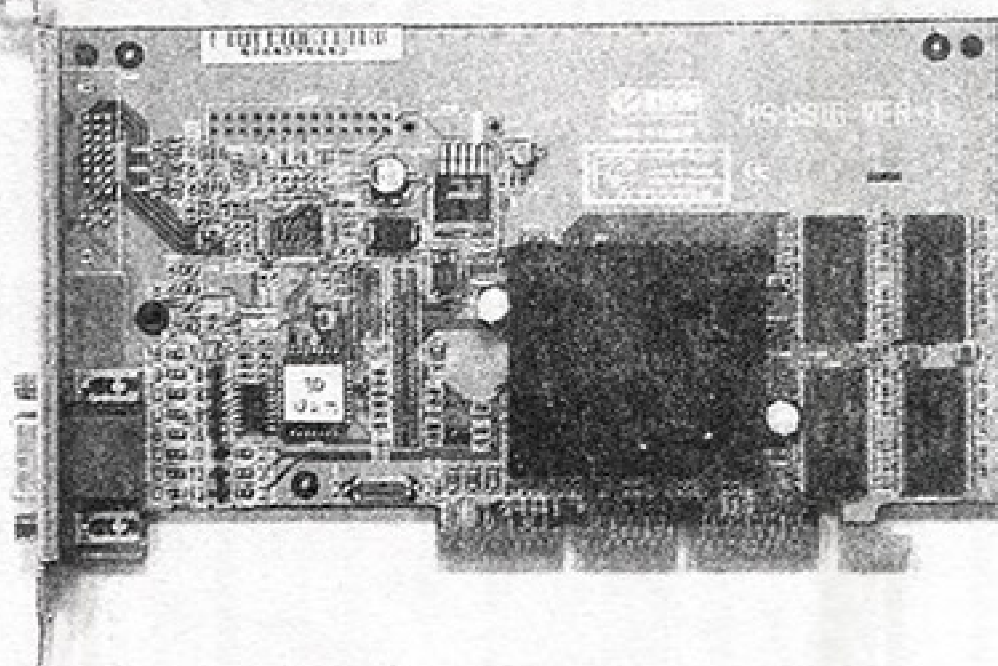
的工作，ON－DATA GeForce2 NX－32Pro及NX－32显卡特意在处理芯片上还配备了散热风扇，以降低发热量。根据以上特性，可以肯定地说该产品完全适合于家庭及普通办公用户的需求。

玩家首选微星StarForce 816

StarForce 816绝对是一款定位在游戏用显卡市场的产品，其设计出发点是使用户以较少的代价获取最大限度的游戏快感。微星这张StarForce 816采用公板设计，出色的制作工艺充分体现了名家大厂的风范。另外由于这块卡注重于游戏效果，所以省去了不少花哨的功能，像双头显示、视频输出之类，这样有效地降低了成本和售价。

了解了该产品推出的初衷，再让我们看看其具体的技术指标吧。MS－StarForce 816是采用nVIDIA GeForce2 MX显示芯片的32M SDRAM显示卡，提供了nVIDIA描影图形预定器(NSR)，整合的第二代几何转换、照明引擎与三维环境映射功能，具有每秒钟7亿像素填充能力/两千万三角形生成能力，128位内存接口，2.7GB/秒的内存带宽。另外产品支持Direct X和S3TC等纹理压缩方式，支持4X/2XAGP接口，支持各种DVD和HDTV格式，并为MPEG－2解码优化，支持VIP 2.0界面，最高可达到2048 x 1536 @ 60Hz的3D/2D全彩分辨率。最后值得一提的是卡上32MSDRAM显存用的是Winbond－6的优质颗粒，可以预见应该有不小的超频空间。

从以上性能参数上看，这块显卡应付目前流行的和开发中的3D游戏绝对是绰绰有余了，而且其市场价格在1400元左右，对于广大游戏玩家来说，具有极高的性价比。





主持人：周 越

提问信箱：freeyue@ sina. com

问 各位大侠，我用的是

cubx (cubx 1006cu. bin)

sb live

cII533A

kingmax 64m

pwin98se

gefore 256 mx

可是不知怎地，就是不能安装声卡，老是错误。以前我把 ISA IRQ5 改为 Yes。升级 sb live 驱动便可解决问题。可现在死活装不了。请指教。

答 这个问题应该是系统冲突造成的。首先你可以尝试更改驱动的安装顺序，依次安装芯片组驱动——PCI bus master——CMD——显卡——声卡——USB（请使用最新驱动）；另外由于 CMD Controller 占用 PCI 总线，所以建议你将 SB Live 插在 PCI4 槽上！现在再去试试吧，相信没问题了。

问 请教各位高手，小的有一事不明：请问主板上三线风扇接口的三根针是如何定义的？多谢！

答 这位朋友真是好学之人啊，这种问题真的很少有人关心，难道你打算改装风扇不成。先不管你的主要意图了，以下就是三线风扇的接口设置，看仔细了。

一般的风扇从左到右都为黄、红、黑三线（别看反了），依次是 SENSOR、直流 12V、GND，黄色的就是 SENSOR。

问 各位大哥，小弟第一次刷新 BIOS，所以不太敢动手。我听说要把 BIOS 的文件考到启动盘（DOS 的）中，可是现在谁还装老 DOS 啊？各位能不能仔细把每一个步骤告诉我。谢谢了。

答 刷新 BIOS 并不复杂，新手也不用担心。另外告诉你一个好消息，老 DOS 已经用不上了，你可以将 BIOS 的刷新程序和 BIOS 文件考到硬盘上，这样可比软盘安全多了。复制完成后启动 WIN98，按 F8 打开开机菜单，选择进入纯 DOS 模式，运行刷新程序，键入 BIOS 文件名，一般是 XXX. bin，然后回车。完毕后，按照提示重启。具体步骤就这样了，最后再祝福你好运！



问 各位编辑大人，我的 586 机原来有 8M 72 线内存，现在插上一条 32M 168 线内存，但自检时仍显示 8M 内存，为什么？请不吝赐教！

答 对于你的问题，由于你没有说明你主板的类型和品牌，所以只能给你一些相关的建议了。首先你应该观察一下你的 586 主板，我想那应该是一款 vx 芯片组，或者是老式杂牌 TX 主板，而现在你所使用的 32M SDRAM 应该是 4 片芯片（单面）的产品。如果是这样的话，它就会被误认为 8M(4x2M)。如果你还要坚持混用的话，你只能找老式 pc66 的 SDRAM（16 片芯片/每条）试试了。

最后再给你一个忠告，SDRAM 最好不要与原先的 E-DO 内存混用。因为 72 线内存是 5V 的，而 168 线是 3.3V 电压，混插可能被烧掉，当你看到飞舞的轻烟时就晚了。

问 各位大侠好。我的一台联想天琴 959P 的电脑在今年 9 月 26 日被 CIH 破坏了 BIOS，我通过一些网友了解到我的主板是技嘉的 GA－686lx3。现在我找到了它的 BIOS 文件。但是，因为 BIOS 被破坏了，所以软驱没有反应，听说有些主板可以通过跳线设置，用 BIOS 的 BOOT BLOCK 引导块使软驱亮起来。我不知道我的主板是否有这样的设置跳线，如果可以，具体应该怎样做？如果实在不能使软驱亮起来，能否把 BIOS 芯片拔出来，拿到另一台机器上写 BIOS，那有又该怎样做？BIOS 芯片在主板上的大概位置是哪里？应该怎样拔？有哪些要注意的地方？（当然最好还是能使软驱亮起来）希望各位不吝赐教，谢谢！

答 从目前情况看，你主板的引导块应该没被破坏，不能 A 驱启动主要是因为你中毒前在 BIOS 里没有设 A 盘启动，现在你只要清空 COMS 资料就行了（放电）。通常应该是由跳线来放电的，但如果你找不到跳线，还可以取下电池，过一个小时后可达到同样的效果。现在的 BIOS 会自动回到缺省设置也就是 A 盘起动，而且你就可以在软盘里放进 BIOS 文件和升级程序重新刷新了。建议你在 A 盘中建个 AUTOEXEC. BAT 文件（内容：a: \awdflash a: \BIOS 文件名 . bin），这样用 A 盘重启等它自动刷新完即可。相信你的机器会重新恢复活力。

问 各位高手不要见怪，我这有一个相当菜的问题，请你们抽时间帮我解答一下，万分感谢。我的硬盘是Quantum 的 plus LM 15G，这是否就是“高能火球”。如果是的话，那么它肯定是支持 UDMA66 的，而我的主板是 ASUS P2B 的，它只支持 UDMA33，如果不用软件把UDMA66 切换成 UDMA33，会有什么后果？再次感谢！

答 你的 Quantum 硬盘跟我自已的是一个型号，所以现在可以肯定地告诉你，这就是“高能火球”，它支持 UDMA66。而对于你的 P2B 主板，它对于你使用这款Quantum 硬盘应该没有任何问题，它会将你的 LM 当 UDMA/33 的硬盘来用，但如果真的有什么问题，你也可以通过升级 BIOS 来解决。现在明白了，放心使吧。

问 各位编辑大人帮看一眼。我有一块 AHA-2940UW 的卡，最近又弄了一个 NEC 6X 的外置 SCSI 光驱和一块二手的 IBM DDRS-34560 的硬盘。结果当我将它们装载在一起后就有了问题，SCSI 的硬盘可以在 2940UW 的启动目录里面看到 ID 号码，而且可以校验，format，但是开机后，则显示没有找到那个硬盘，根本找不到。而且平时正常的 SCSI CD-ROM 现在开机后就不读盘了，但要是关机的话，读 CD 没问题。这究竟是怎么回事啊？

答 单看你的描述应该是终结没设置好。下面给你一些建议，首先看你的硬盘是否用 2940UW BIOS 里的FORMAT 格式化过，或者有没有完全格式化；其次检查是否把 2940UW 里对应 NEX 6X 的 ID 号设置为 NARROW，如果没有，把它设置为 NARROW 试试；最后就是终结设置的问题了，在 SCSI 卡的 BIOS 里进行终结设置，你现在可能设的是自动，而你这样连接应该设成 LOW：OFF，HIGH：OFF。其他设置你可以参考 2940UW BIOS 的说明书，如果没有的话，就用笨办法，改一下终结的设置，就是“HOST ADAPTEC SCSI TERMINATION”这项，你会成功的：)

问 各位大虾辛苦了。我想请问两个网卡如何用双绞线连网？只有 RJ-45 接口，没有 Hub。另外两部电脑，都是 win98Se，如何共享 Modem 上网？



答 下面我来一一解答你的问题：

1、两块网卡，只有 RJ45 接口，没有 Hub 连网其实很简单，关键在网线。一般网线排列方式是：白橙、橙、白绿、蓝、白蓝、绿、白棕、棕。在这种情况下网线排列方式应为：白绿、绿、白橙、蓝、白蓝、橙、白棕、棕。剩下具体的连线工作就不用我详细说明了吧。

2、对于如何共享 Modem 上网，简单的方法，你用WIN98 自带的 Internet 连接共享就可以了。

问 各位编辑好，为什么我的 Asus 40X 光驱在测试时只有 20 倍速？本人电脑的配置如下：

主板技嘉 BX2000+

硬盘昆腾 Fireball LM 10.2G

测试软件 CDSpeed99

测试环境 Win98 SE

答 你的问题有两种可能。

第一、你的光驱就是用 20 倍速假冒的（嘿嘿，开个玩笑，我想这种可能性很小很小）。

第二、你测试时用的光盘不好。记住，现在这些采用CAV 方式的光驱的所谓“40 倍速”都是指“最大 40 倍速”，只有当读取光盘外沿的数据（因为恒定角速度，所以此时线速度最高）时才有可能达到最高速度，所以你想让 CDSpeed 测出 40 倍速来，就得准备一张尽量充满数据的光盘（起码得有 600MB 以上）。还有，如果盘片本身质量太差，导致反复重读而无法高速读取，那自然也达不到光驱的最高速度。

问 请问各位大侠，如何确认我的金钻四代工作在DMA66 下？我的主板是 cusl2，目前我已经安装了所有的相关驱动。

答 对于你使用的 cusl2 主板来说，既然你已经安装了所有的主板驱动，那么你应该在程序组里看到 Intel Ultra ATA Storage Driver，如果没有的话，赶快装上吧。然后启动“伴随”（很怪异的程序名），master driver 后面应该就是你的硬盘名称，而右边的框里当前模式的后面如果显示为 udma-4，就表示你的硬盘工作在 DMA66 模式下了。

问 有高手吗？最近我的 ACER77e 显示器出了点儿问题，这一段时间经常出现显示不稳定的情况，一阵阵闪铄全屏显红色，看上去像是屏幕上罩了一层红色薄膜，持续时间和颜色深浅没有规律。现在我想咨询一下这是不是属质量问题？如果是，问题严重不严重？主要原因是什么，我在使用中应注意哪些问题？如果要修理，大概的费用会达到多少？迫切希望各位大虾不吝赐教，不胜感激！

答 单从你的全屏偏色这一故障看来，似乎是信号线的问题！假如真是这样的话，你检查一下，信号线跟显卡的接触是否良好。如果是属于信号线本身质量问题，那你去换一根就行了，费用不会太高，成本不超过 30 元。

另外，根据你在后面的描述“持续时间和颜色深浅没有规律”，如果真是这样的话，那很可能是视放电路有个别元器件接触不良，或者热稳定性不够。这样的故障维修起来的难度也很小的，你可以随便找个维修档就行，一般修电视机的就可以搞定了。



网海拾贝

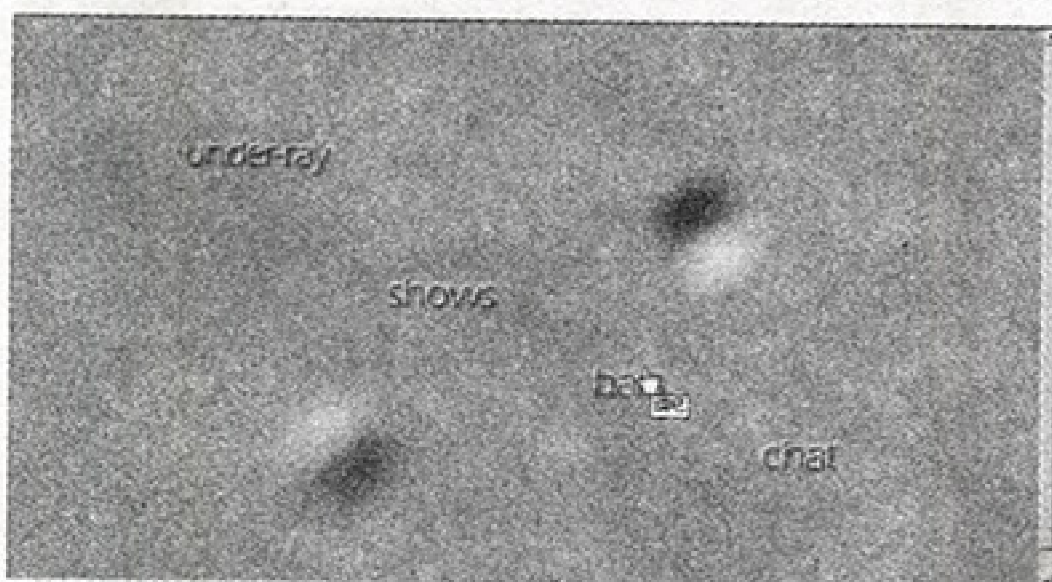
九儿\文

这是一个永恒的音乐的世界，我们的主题将在这永恒的世界中得到延续。但是在这次旅行中，请让我们的目光穿越那五光十色的POP人群，看到真诚，看到一个似乎已经被人们淡忘的另类世界。发生在这里的故事，让我重新找到了自由放纵的感觉，那种年轻的感觉真好，真的。

红色遐想

http://inred.home.chinaren.com/

当你看到满眼的红色时你会想到些什么？也许当你面对着简单耀目的红色主页时就会得到答案了。“红色遐想”用最朴素的外表展现在每个人面前，同时留给各位最广阔的遐想空间。另类的页面中自然也少不了另类的内容，一些“陌生”（也许是我离开这空间太久了）的地下乐队栖息在这里。其实对于这里的人们来说，无所谓什么“陌生”，他们需要的只是一个展现自我的角落。当然他们也会向我们这些游荡的访客敞开大门，共同体会真诚的感动。





在线风云

www.dasong.com 打榜新歌

“大宋音乐网”是一个著名的地下音乐站点，它给我们提供了一个了解上海地下音乐的机会，欣赏暗花、戈多、扩音器等乐队的出色表演。当然对于一个音乐网来说，其中自然要包含各种音乐类型，所以在“CD鉴赏”和“听歌舫”中大宋给喜爱古典和流行的朋友准备了更多的佳作。而对于那些真正的音乐爱好者，这里还有许多乐理知识，此外，如果你有一定的实力，甚至可以在“妙词求曲”栏目中一显身手。最近改版后的“大宋音乐网”为了让更多的音乐爱好者参与进来，大宋、饺子、温泉等人正在寻找最合适的网友来管理站内的栏目，想加入他们就赶快投稿吧。



www.dasong.com 无线音乐

滚火音乐网

http://rockfire.126.com/

我喜欢秋天，但也惧怕它的苦涩，这是一个感性的季节，好象什么事都有了点戏剧的色彩，友情与感伤，生命与幻想，仿佛都在疯狂的生长，我不相信失去，生活的改变，他们却不得不离开，悠扬的歌声响起，什么东西在身体里摇摆，什么东西又挡住了眼睛，在每个黑夜、白天，每个夜晚和清晨，虚幻和永恒只是那支离破碎的瞬间。

怎么样，够深沉吧。这就是“滚火音乐”带给人们的最初感受。

实际上这只是一个将摇滚乐放在首位的综合音乐站点。其中包含众多国内地下乐队和原创歌手的优秀作品，让你真正感受到国内音乐人的创作实力。目前“滚火音乐”仍在为国内的地下音乐发展默默努力着，他们正在征集原创音乐小样，从中择优组织录音制作，向音乐公司推荐。相信自己的实力的朋友来尝试一番吧。



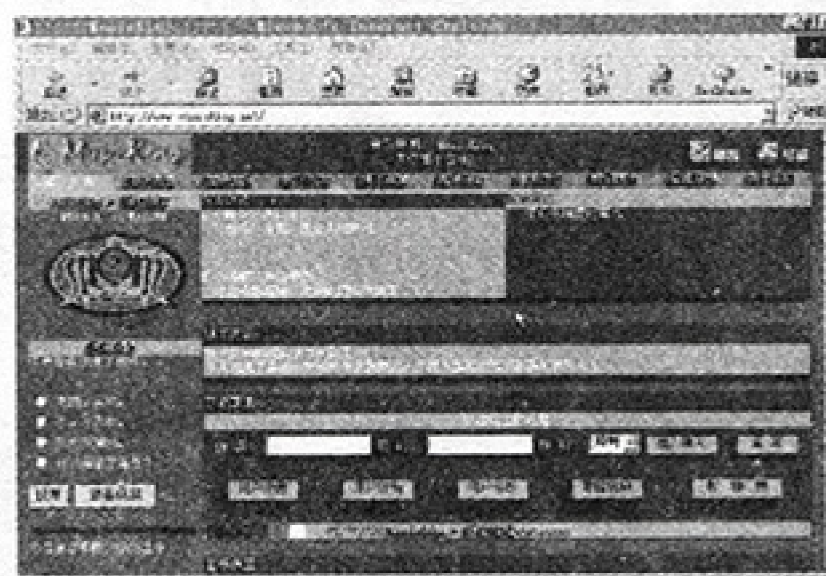
@网路夜未眠



音乐帝国

http://www.musicking.net/

“音乐帝国”可以说是一个非主流音乐的官方站点，因为整体风格显得并不那么另类，给人的第一感觉就像传统的门户站，简单地说就是：严谨。但在这庄重的外观下却有一颗另类的心，最新的地下音乐动态、最新的地下乐手访谈、最新的地下“流行”音乐欣赏，为各位另类的爱好者提供了丰富的国内地下音乐资讯。此外，该站点的交流基地也是相当出色的栏目，在这里你可以参加各种相关地下音乐的讨论，或者通过音乐结识更多的爱乐同志。







气息俱乐部

http://homepage.qdcatv.com.cn/breath/



在这里有最浓厚的摇滚气息，而且是浓厚的欧美氛围。各种音乐类型从金属、死亡到朋克可以说是应有尽有，另外众多知名乐队专辑的资料和经典摇滚佳作的 MP3 下载也被收录在其中。当然如果你是个求知欲极强的另类，那么“摇滚文摘”和“摇滚乐知识”一定可以满足你的需要。所有这一切都显示出“气息俱乐部”是一座相当成熟的摇滚乐迷乐园。



摇滚避难所

ROCK ASYLUM

http://rockasylum.easthome.net/

知道地下室的感觉吗？“摇滚避难所”就是成都地下的一座庞大街市。首先映入眼帘的“如是我闻”包含无数地下乐队演出的最新消息，各种相关媒体和地下音乐人的最新动态……所有这些消息让我们看到了成都乃至全国地下音乐欣欣向荣的发展景象，同时也使我们看到了本土摇滚的稚浅、偏激与狂躁，也感受到他们的执着、孤傲的精神与梦想。



独立音乐氛围

http://northernsoul.home.sohu.com/

这是一个群体，生活在你们的感觉当中。在别人的眼中，他们好像从来没有停止过挣扎。他们丢出一个钱币，让正面决定自己的命运在这种信仰当中。他们战胜了征服者：所有的力量都来自于坚定，一种无法摧毁的坚定，一种没有遮掩的内心剖析。他们是另类。

“独立音乐氛围”是摇滚乐爱好者绝佳的去处，它向人们展现出早期摇滚乐的魅力。从中你可以了解到众多摇滚乐大师的生平，同时欣赏他们所演绎的不朽佳作。相信这一切可以让身为另类的你深深感受到摇滚的震撼，也会使那些对此仍觉陌生的朋友感受摇滚的真谛。



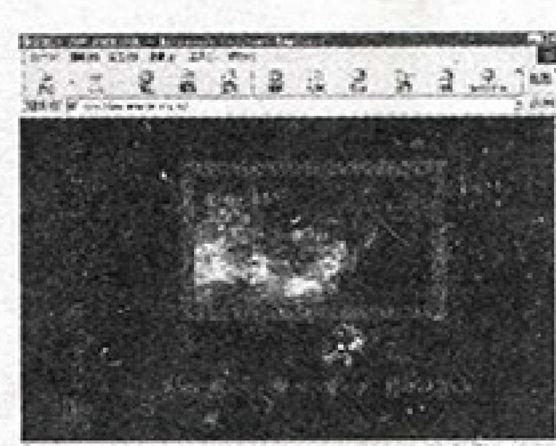
地下调频



http://www.underfm.com.cn/

这是一个新的世纪，充满着生机和希望。阳光下，人们在欢呼，跳舞，歌唱……期盼着幸福的降临。他们相信：世界会变的更好……蜷缩在地下的生灵们默默不语，面面相觑。这里仍是寒冷的，潮湿……没有改变。就象翻开了一页新书，却发现内容和前页一样……是的，没有改变，同原来一样……

改版后的“地下调频”仍然是另类的集中营，但这新家除了个性之外还带有浓厚的宗教神秘气氛。

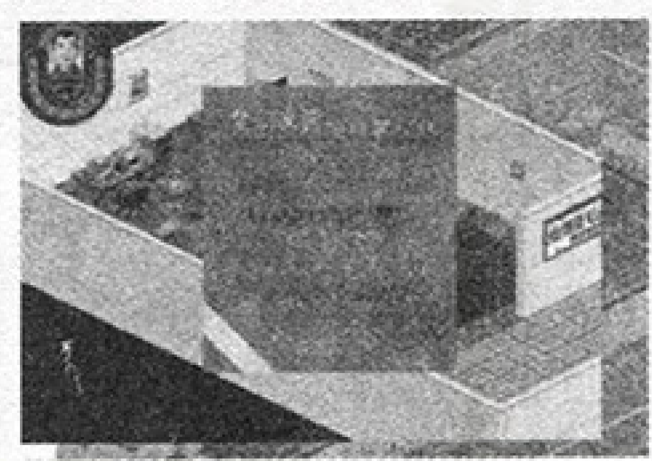


“失落的灵魂收容所”、“坍塌的宫殿”、“黑暗的历史”和“诅咒之地”等栏目都充分体现了这种神秘的气氛，这也表现出了另类音乐的一种风格。

《万王之王》VS《梦幻家园》

根据最新数据显示，网络游戏《万王之王》同时在线人数已经突破 3,000 人，按照目前的发展情况，年内将达成同时在线人数 5,000 人的目标。自上市以来，《万王之王》一直受到广大玩家的拥护和支持。《万王之王》发展至今，在虚拟世界中已经建立了 300 多个城邦，虚拟世界的人口超过了 18,000 人。

近期，中文之星数码科技有限公司即将推出一款多用户网络角色扮演游戏。该产品采用独特的游戏手法成功的虚拟一个现代社会，使游戏者在一个虚拟的世界里体验全新的人生经历，自由自在的设计自己的人生。好了，现在让我带领你进入《梦幻家园》，去尽情享受一下虚拟社会带给你的快乐吧！



综合布告牌

《游戏通》的自白书

当今武林，花拳绣腿者众多，彩页多多，文字少少，秘技空空……众玩家总有“望梅不止渴”之感。



洒家今日发出武林贴：

貌不惊人—32开的厚本本，密密麻麻的小字。

超级实用—当月与玩家见面的国内各种渠道的游戏秘技，最及时的攻略，招招见“血”，篇篇实用。

门票实惠—看台席位全贵宾票，定价4.8元。比比看，全国游戏书刊哪家最实惠！

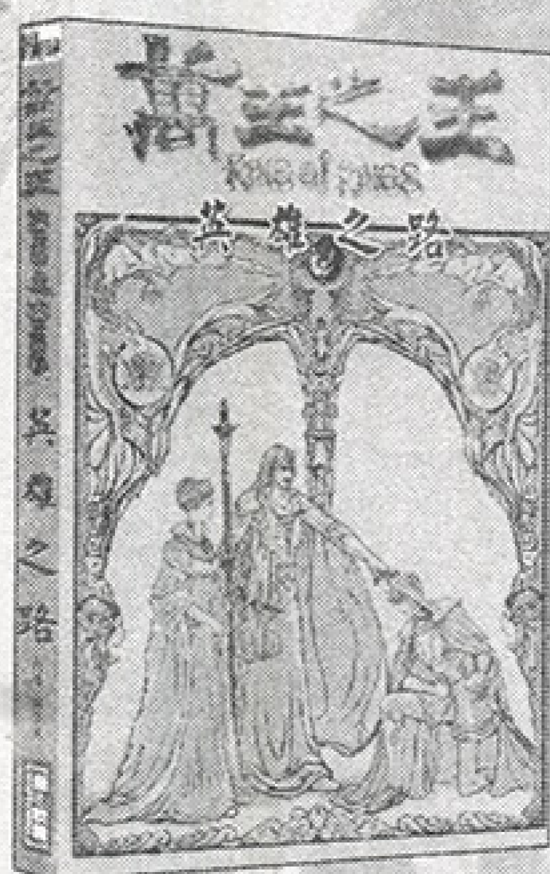
首演时间：11月25日(每月25日全新套路)
首演地点：《软件与光盘》各零售点
邮购地址：北京6129信箱　邮编：100061　收款人：次世代
免邮费，另加2元挂号费

起来，不愿做菜鸟的人们！

华彩软件 SOFTCHINA
www.softchina.com.cn

奇幻的世界，陌生的旅程　你，需要引路人吗？　走　英雄之路　读　《英雄之路》

《万王之王：英雄之路》
10月31日全面上市
超值售价**29.9**元



萬王之王
KING of KINGS

资料、任务；剧情、背景；
问答、指南；…………
尽在其中，
200余页**精装攻略本**，让你深入《万王之王》的世界



赠送资料光盘一张，内容丰富、涵盖广泛

纪念月费卡，绝版发行一万张，绝对抢购珍藏品

经销：北京信达新意网络技术有限公司
发行：北京天下华彩网络软件有限公司　地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
电话：(010)88096906　传真：(010)88096279　E-mail:servicepub@softchina.com.cn

雷爵 LAGER

SONY®

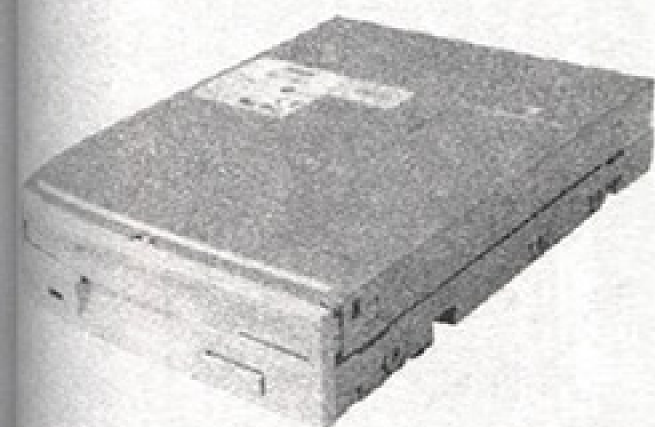
时代在变
唯我品质不变

什么是评判光驱性能优劣的标准?
速度、读盘能力还是使用寿命?
在残酷的竞争中，SONY，一直立于光驱之翘楚。
这，靠的是什么?
平均无故障时间长达120000小时。
这,又有哪个光驱做得到?
作为激光先导者,SONY深知:品质和可靠性是产品之本。
时代在变,唯我品质不变!



CDU4811-81光驱

高速度——48X高速读取。
高品质——3合1数码芯片，线悬系统WWS防震设计，全钢多重防尘机芯设计。
高寿命——无故障时间长达120000小时。
高服务标准——一年保修承诺。



MPF920软驱

高品质——稳定性高、故障率低，具有广泛的兼容性。
高寿命——无故障时间长达30000小时。
高服务标准——一年保修承诺。

CRX140E-B/CRX140S-B刻录机

高速度——8速写、4速擦写、32速读。
高品质——Mp3网络音乐、音效及各种音源刻录方便快捷，支持多种格式。
高寿命——无故障时间长达100000小时。
高服务标准——附送MP3刻录功能的SONY CD-Maker套装刻录软件，原厂进口盒装CD-R、CD-RW各一片，一年保修承诺。



中国独家总代理
HEDY® 七喜电脑有限公司 HEDY COMPUTER CO.,LTD.
电话:（020）87546678 87543391 传真:（020）87544654 http://www.hedy.com.cn
各地技术服务中心电话/传真: 北京010-82663702/82663705-826 上海021-54901826/54901827 广州020-87591953/87543391 武汉027-87645735/87645739 成都028-5435869/5446109 深圳0755-3675123/3779628

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.,
香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼
Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F., The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay, HK
Phone : (852) - 2909-1008 website : www.sony.com.cn E-mail : cpdmkt@shk.sony.com.hk

热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书

次世代丛书《游戏批评》向世

游戏玩家提高素养的必修教材

怒涛的 3 册、大爆走







2000 年 9 月 5 日出版
6.50 元/册 全部售完

大特辑：盗版，无药可治？！
大特辑：最终幻想Ⅸ小说攻略
新闻分析：王骏生：鱼与熊掌之争
叶展：X－BOX 事略
连载：前导游戏拓荒路
评论：十二部游戏大作的经典评论
SQUARE 的游戏王国
三栖人：动画片尾 STAFF 列表赏析
资料：2000 年上半年 100 款最佳游戏
CESA《游戏白皮书》发表
报刊文摘：索尼的世纪豪赌
越来越混乱的业界伦理
强袭！引爆全球 3C 效应
索尼成功之路与盛田昭夫
网络文摘：任天堂实力再现
美国玩家眼中的 FF9

2000 年 10 月 5 日出版
6.50 元/册 接受邮购

大特辑：大陆、台湾、美国首次三地三人谈："四强争霸，谁主沉浮！？"
游戏文学：格兰蒂亚Ⅱ
北欧战神传
十二部游戏大作的经典评论
恶趣味：AVG 与惊悚类游戏
格斗游戏漫谈
新闻分析：世嘉拒展、意欲何为？
三栖人：POCKET MONSTER 风潮
厂商介绍：用技术描绘艺术的 GAME ARTS
报刊文摘：XBOX 如何影响传统市场体制
不只是游戏机
日本街机行业坠入混乱之秋
网络游戏大势所趋(上)

2000 年 11 月 5 日出版
6.50 元/册 接受邮购

大特辑：三地四人谈～PC GAME 与 TV GAME，冲突与融合
大特辑：太正风情记～樱大战之美
连载：前导游戏拓荒路(三)
蔡臻欣：射击游戏的未来之路
十二部经典游戏大作的客观评论
三栖人：GTO 史上最麻辣教师
厂商介绍：光荣公司的 SLG 世界
三角地：世嘉总裁在美国听证会上演讲
盗版盘质量直逼正版盘
恶魔城－吸血鬼的噩梦
报刊文摘：期待游戏界返璞归真
手指指游戏的简史与现状
每况愈下的东京电玩展
网络游戏大势所趋(下)
网络文摘：一个女孩眼中的暴力游戏

《游戏批评》定价 6.50 元，每月月初出版，全国各大中城市发卖。由《游戏批评》编辑部编辑。版权为北京次世代科技发展有限公司所有。

邮购地址：北京 6129 信箱发行部　邮编：100061　电话：67152757　邮资免取。　注意：第一辑已全部售完，第二辑有少量存货。

热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书 热卖新书

邮购工作站

"智冠公司邮购工作站"即日起正式开通，
喜欢游戏的玩家只需
5元人民币的**邮寄费用**
（此为邮寄费用，不限邮购套数，一律5元），
将可以购买到智冠公司的游戏软件，
所有产品你将享受到**八折优惠**。
另我们还将推出一系列**特价产品**，敬请密切注意喔！

每月惊喜

2000年11月惊喜组合

新绝代双骄1
+
退魔传说
+
乱世奇缘

三款游戏只需 ***100元***
错过可惜，动作要快喔！

特价产品目录

产品名称	零售价	优惠价	片装	游戏类型
大银河物语	69	19	一片光盘	中文策略
武状元黄飞鸿	69	19	一片光盘	动作RPG
时空特勤组	69	19	一片光盘	中文射击
烈焰钢狼传	69	19	一片光盘	战略RPG
花木兰	79	19	一片光盘	战略
海底英雄	69	19	一片光盘	中文射击
暗棋总动员	69	19	一片光盘	棋弈
绝音魔琴	69	19	一片光盘	角色扮演
中国武将列传	69	19	一片光盘	战略RPG
勇者斗狂神	69	19	一片光盘	战略RPG
虎将神兵	69	19	一片光盘	战略

注：以上12种特价产品也可以100元购买任意7套（含邮费），更加划算喔！

●智冠电子（北京）有限公司·TEL：（010）62981389
地址：北京市海淀区上地信息路19号商服中心　3层321房（100085）
●智冠公司上海分公司·TEL：（021）64857119
地址：上海市徐汇区漕河径开发区桂平路470号14厂房2楼（200233）
●智冠公司广州分公司·TEL：（020）82310412
地址：广州市天河区中山大道车陂大岗工业区第六栋一楼（510660）
●智冠公司成都分公司·TEL：（028）5532928
地址：成都市新南路82号四凯大厦707室（610041）

产品目录

产品名称	零售价	优惠价	片装	游戏类型
倚天屠龙记	69	55	一片光盘	角色扮演
三国演义2	89	71	一片光盘	策略
龙腾三国	69	55	一片光盘	策略RPG
三国英雄传	69	55	一片光盘	战略RPG
金庸群侠传(WIN95/98版)	29	23	一片光盘	角色扮演
绝地任务	99	79	三片光盘	中文冒险
乌龙院	69	55	一片光盘	角色扮演
霹雳幽灵剑	89	77	二片光盘	角色扮演
神奇传说	69	55	一片光盘	战略RPG
神雕侠侣　（小包装）	29	23	一片光盘	角色扮演
大魔王物语	69	55	一片光盘	战略RPG
轩辕圣战录	69	55	一片光盘	战略RPG
沙拉那之剑	69	55	一片光盘	中文冒险
封神演义	69	55	一片光盘	动作RPG
刘备传	89	77	二片光盘	战略RPG
少女魔法师	89	77	二片光盘	角色扮演
超级五子棋	49	39	一片光盘	棋弈
风云（小包装）	39	31	二片光盘	角色扮演
恐龙动物园	49	39	一片光盘	养成模拟
薛家将	49	39	一片光盘	战略RPG
少年燕赤侠	49	39	一片光盘	3D动作
幻世录	69	55	一片光盘	战略PRG
攻壳总司令	69	55	二片光盘	即时战略
时空道标	69	55	一片光盘	战略RPG
深入地心	69	55	一片光盘	动作RPG
象棋武林帖	69	55	一片光盘	益智
欢乐大航海	69	55	一片光盘	冒险大富翁
江南才子唐伯虎	69	55	一片光盘	角色扮演
三国群英传2	69	55	一片光盘	战略
魔导圣战－风色幻想	69	55	二片光盘	战略RPG
雷峰塔	69	55	二片光盘	动作RPG
水浒传	69	55	一片光盘	战略RPG
便利商店	19	19	一片光盘	模拟经营
破碎虚空	49	49	四片光盘	角色扮演
天地劫	69	55	二片光盘	战略RPG
新绝代双骄	89	71	四片光盘	RPG
龙神	69	55	两片光盘	战略RPG
达摩	39	35	两片光盘	RPG
象棋道场	69	55	一片光盘	棋奕
勇者泡泡龙2	49	35	二片光盘	益智
霹雳英雄榜	69	55	三片光盘	RPG
速食店＋便利商店	35	35	二片光盘	经营
速食店	19	19	一片光盘	经营
战国美少女	69	55	一片光盘	RPG
天子传奇	49	45	二片光盘	RPG
地狱门	69	55	一片光盘	RPG
火箭宝贝	69	55	一片光盘	3D动作
鹿鼎记2	69	55	四片光盘	RPG
守护者之剑	69	55	二片光盘	RPG
守护者之剑外传	69	55	二片光盘	RPG
秘境传说	29	25	一片光盘	3D动作
RPG梦工厂	25	20	一片光盘	游戏工具
风色幻想SP～封神之刻	49	45	两片光盘	战略RPG
圣剑奇兵	49	45	一片光盘	RPG
致命连锁	69	55	一片光盘	格斗
神气兔宝贝	69	55	一片光盘	冒险动作
守护者之剑　2	69	55	五片光盘	RPG
三国演义　3	49	45	两片光盘	策略
魔法少年	39	31	一片光盘	RPG
圣灵骑士	49	39	两片光盘	RPG
疾风少年队	49	39	二片光盘	校园RPG
新西游记	49	39	一片光盘	角色扮演
远征奥德赛	29	25	一片光盘	RPG
退魔传说	49	39	一片光盘	RPG
暗黑世纪	19	15	一片光盘	战略
圣剑奇兵	49	39	二片光盘	RPG
时空幻境	39	31	两片光盘	战略角色扮演
魔咒泡泡龙	19	15	一片光盘	益智
跳棋小精灵	19	15	一片光盘	益智
象棋兵法－顺炮篇	29	25	二片光盘	棋奕
象棋兵法－列炮篇	19	15	一片光盘	棋奕
象棋兵法－屏风马	39	31	三片光盘	棋奕
象棋兵法－反攻马	19	15	一片光盘	棋奕
象棋兵法－单提马	19	15	一片光盘	棋奕
新绝代双骄2	69	55	四片光盘	RPG
中华英雄	69	55	四片光盘	RPG
网络三国	29	25	二片光盘	网上角色扮演
断剑传说～圣戒风云	39	31	三片光盘	战略角色扮演
圣章文神传说	49	39	二片光盘	战略RPG
勇者泡泡龙3	39	31	两片光盘	益智动作
新倚天屠龙记	69	55	三片光盘	角色扮演

请广大玩家就近通过邮局汇款邮购产品，款到后24小时内保证我们的产品寄出。
若是对我们的服务不满意，请直拨投诉的电话：
（010）62981390或E-mail：ZHANG·soft-world.com.cn



想之大赛

白玉盘 jiadao@263.net

在韩国举行的世界网络游戏挑战赛（World Cyber Game Challenge）已经结束了，来自13个国家、地区的135名世界顶尖高手通过9天的激烈拼搏后，我们从中国大陆去的16位选手全部落马，没有闯入前四名。不过我看也可以说已经达到了目的，要知道，这是中国大陆第一次派出如此之多的选手参加在国外举行的世界性游戏比赛。应该可以这样说，能参加这次比赛的其他12个国家或地区，大都是排在世界经济竞争力的前列，美国、加拿大、英国、德国、法国、瑞典、荷兰、挪威、中国台北、中国香港、澳大利亚、新加坡，这也难怪，经济不发达那有闲情来打游戏呢！所以这次也真的让那些国家的人感到大大的吃惊，照那些中国政府官员的官话来说就是为国争了光嘛！

一·本月游戏界最热点——XBOX持续升温

热度/90℃



为什么选它

这将使得竞争的天平渐渐向XBOX倾斜。

玉盘观点：X-BOX已于9月正式更名为XBOX



自2000年3月10日始，不过半年多点的时间，XBOX就已成为依然空置的“次世代主机霸主宝座”上最有希望的继位者。

就如同PS2出台之前那一年一般，这半年多的时间里流言与真相齐飞、非议与赞扬共行，唯一不同的就是XBOX在这方面远远超过了它的前辈。“XBOX的内存要加到128MB了！不，是要加到1G MB，因为微软要用最新研制的RAM技术来降低发热”、“XBOX要采用专用的DVD格式，比世嘉的GDROM格式还要先进”、“XBOX会在北美、日本及欧洲同步发售”、“XBOX将会有限级控制，方便家长控制游戏内容”……，层出不尽的“独家消息”使得人们的注意力牢牢地固定在了XBOX身上，已经发售了的PS2则似乎隐藏在了它的光影之后。

这些或真或假的消息大都是由一些与微软公司关系密切的人，在有意无意间传出来的，经过媒体、网络放大。微软公司在3月之后正式出面发布的消息，则还只有关于发放XBOX开发工具XDK、XBOX正式命名、澄清XBOX的发展方向、公布支持XBOX的游戏公司、公布图形芯片及硬盘等硬件的最新规格这一些。其他那些关于XBOX的销售、市场、宣传、购并和新技术方面的消息，都还没有等到最后证实，这也包括在媒体对比尔·盖茨和微软内部人员的访谈中不断透露的情况。

当然，除了那些未经证实的消息之外，让人们能对XBOX信心大增的两个主要方面则都已有了确切资料：(1)在硬件上由于nVIDIA公司、东芝公司、西部资料公司不断出来表示，将在XBOX上运用他们的最新技术，所以就连原来还有一直在批评怀疑其硬件机能的人，现在都不再把XBOX与PS2在性能上相提并论了；(2)经过一段时间的使用后，XBOX开发工具得到了游戏制作者们一致的好评，不断有游戏公司的开发人员出来表示这一点，其中还有几个名声赫赫的重量级人物，这与PS2备受指责的开发工具形成了鲜明的对比；(3)已有150家以上的游戏公司正式加入XBOX的阵营，公布出来的长长一串名单看得人眼花缭乱，反正是所有重要的PC、TV游戏公司几乎都加入进来，这就预示了在XBOX正式发售时，同期出现的游戏将远超过其他的各类游戏主机。而虽然现在还不能确定XBOX的售价将会是多少、微软最后是否会真的投入5亿美元以上来为XBOX开路，但是人们几乎不怀疑以微软在

市场行销上的能力，会在这方面不占优势。现在大致可以说，通过不断地一步步强调自己具有的优势，扩大对手的劣势，微软公司已经造势成功，XBOX在发售前一年就已经得到了人们的信心，相信一直到发售之前，这种造势行为将会把人们的信心推向高潮，接下来就是看微软如何兑现自己的承诺了——估计会在一片骂声中登上“次世代游戏主机霸主”的宝座，可怜到时与XBOX同台竞技的任天堂“Game Cube”了。

附：近期有关XBOX的一些消息

(1)Nvidia将为XBOX提供除主图形芯片之外的第二颗芯片，名为MCPX，这是一颗能在绘图时同时执行多媒体及通讯功能的芯片，类似芯片的市场以前被英代尔和威盛两家公司把持。

(2)微软向美国专利局申请的4项XBOX注册被退回两项，原因是美国佛罗里达州一家名为“XBOX Technologies”的公司已在几年前注册了XBOX。

(3)Konami将会在XBOX上推出《合金装备X》，这与2001年将在PS2上推出的《合金装备2》之间的联系，引起了人们的种种猜测。

(4)微软公司宣布西部资料(Western Digital Corp)公司将负责生产从2001年6月至2003年中期微软XBOX专用的所有硬盘。

业界热点入选

1.大陆——————————热度/85℃



美国在线告金智塔恶意抢注一案，金智塔初审败诉

简评：根据位于瑞士日内瓦的WIPO（域名争议仲裁中心）的裁决，WIPO的新西兰籍仲裁员Barker判定中国深圳金智塔电脑软件公司恶意注册和使用域名gameicq.com和gameicq.net，此两功能域名所有权将归美国在线所有。而金智塔公司如果不在裁决生效起10天内，向其注册gameicq.com和gameicq.net的ICANN认证域名注册服务商(美国Network Solutions公司)办公所在地的法院提出起诉，Network Solutions公司将根据裁决结果强制将域名gameicq.com和gameicq.net过户给美国在线。就金智塔公司的规模来看，奢求它能到国外去打跨国官司是不现实的，所以在美国在线提出诉讼之时，基本上已经可以预料到输赢结果。现在虽然中国一家负责域名争议的机构正在与WIPO就此事进行交涉，但这两个域名已不大可能在做出裁决后被告方又不到场的情况下，再还给被告了，说到底，这还是由经济实力来决定。

2.台湾——————————热度/80℃

微软台湾公司进人游戏发行渠道

简评：一般来说，微软公司在世界各地的分公司基本上没有参与游戏发行工作。而在亚洲，继微软日本公司进入游戏发行渠道之后，现在微软台湾公司也宣布正式开始发行游戏，并将在一年内在台湾发行20套左右的游戏，这只说明一点：微软以XBOX为中心的游戏业战略已开始进入全面准备阶段。中国大陆这边的微软分公司跨足游戏业看样子也就是迟早的事了。

3.国外——————————热度/80℃

东京ゲームショウ2000秋

东京电玩展秋季大展

简评：对于越来越让人感到不满意的东京电玩展，这届2000秋季展就更让人提不起兴致。没有突出的亮点、旧瓶子里面的新酒越来越多、参展商越来越少，展会闭幕后居然还传出了每年两次的东京电玩展以后将改为一年一次，这种假假真真的传言从另一角度也说明了这届展会的成败。

二·本月最热上市游戏——《新神雕侠侣》VS《新倚天屠龙记》

为什么选它

五个中国游戏业的第一次，足以留下深刻记忆。

热度/90℃



玉盘观点

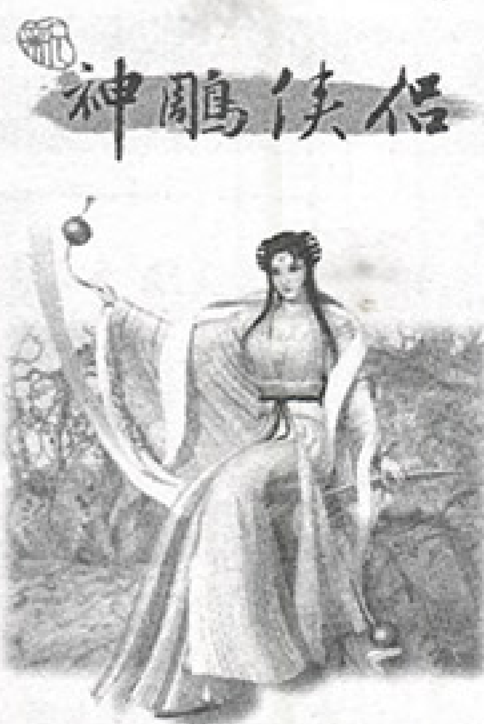
第一次两套金庸作品改编游戏同时上市；
第一次两套品质最好的金庸游戏同时上市；
第一次同时上市的两套金庸游戏都是以前做过的再重做；
第一次两套游戏的制作小组都做过金庸游戏；
第一次两个制作组的上一作品均为金庸游戏且均大获成功。



也不知道智冠和昱泉公司是怎么了，居然先后宣布在并不是中国游戏市场销售旺季的11、12月份，几乎同时发售两套重量级的作品，还都是金庸作品改编的。这下可好，游戏迷兼金庸迷们哪能放过它们，一场久未出现的“评头论足擂台赛”又将开赛，不知道的就是能不能与几年前《三国志5》与《三国演义2》的那场相提并论。

有趣的还在于这两套游戏的出现都有一段坎坷路。《新神雕侠侣》在大陆的发行公司这次是第三波公司，这让不少业界的人士感到意料之中的惊讶。说惊讶是因为昱泉公司的上一部金庸游戏《新笑傲江湖》在大陆的发行，是由中青旅创先公司来做的，而且做得大获成功。按照常理下一部昱泉的金庸游戏当然也应该由创先来发行才是，毕竟

创先公司本来就是一个能出钱的主，能在众多游戏公司中抢到《新笑傲江湖》的大陆发行权已说明了这一点。所以创先没能得到《新神雕侠侣》在大陆的发行权，这实在让不少人惊讶。而说意料之中则是因为昱泉本来就是第三波公司的控股子公司，上一次《新笑傲江湖》在大陆由创先来发行，已经让大家议论纷纷，猜测是不是第三波(北京)公司出了问题。所以这次《新神雕侠侣》大陆的发行权重回第三波，又让人觉得意料之中。




新倚天屠龙记连续招式示意图。

再来说智冠的《新倚天屠龙记》，这是从99年就在大作宣传的游戏，当时它的制作组是龙卷风制作室(后因与一科技公司重组改为霹雳码工作室，此制作组的作品有《雷峰塔》)。后来突然在游戏的宣传画中，制作者就变成了智冠新广部。后来经细问才了解到，原来是因为原来的《新倚天屠龙记》在制作到一定程度时，经由智冠的品质审核部门审核，认为在不少方面不能达到满意水平，再三权衡后才放弃了以前的制作方案，移交给新广部重新制作。而新广部的第一部作品《鹿鼎记2》，也同样是从另一制作组手中接过来的，并且在发行后得到了玩家们对智冠作品近年来少有的认同，看来智冠的新广部是有一只"点石成金钻石手"的。

对于这两个游戏在内容上的介绍，各类媒体的不少文章都做了大量的详细报道，在这里也就不再重复。大家只要知道《新神雕侠侣》是完全采用《新笑傲江湖》的3D引擎制作，《新倚天屠龙记》是用了《鹿鼎记2》的引擎来制作的就是了。当然他们这次可以把精力更多的放在游戏的整体平衡度和细节的出新上，"更美、更奇、更强"我想是可以拿来作为这两个游戏的共同宣传口号，反正让人"热血狂奔"的奥运会才过去不久，也把"更高、更快、更强"来改改版吧！

入选新上市游戏

1.大陆—————————————— 热度/70℃

《剑侠情缘2》白金典藏版

简评：这套4CD版本包含了新的分支情节和新结局，重新了绘制人物头像的《剑侠情缘2》；《剑侠情缘2》制作编辑器；《剑侠情缘1、2》所有的音乐CD；罗晓音所作的所有游戏音乐的MP3，这可以算是中国游戏市场上含金量较高的一套白金典藏版了。

2.台湾—————————————— 热度/60℃

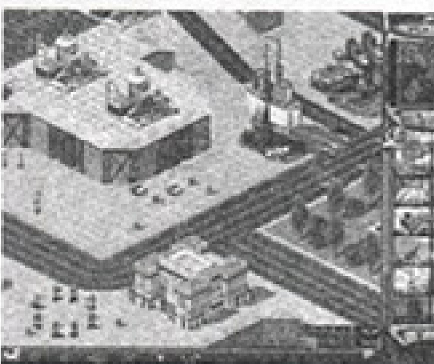
《城市百分百》



简评：制作公司永泰科技，没有听说过吧。原来是从事光电产品和IC半导体设计辅助工具制造和代理业务的永泰科技，99年才组建游戏制作部门，《城市百分白》是它的第一套游戏，这也是台湾第二套做得还行的类比建设游戏。

3.国外—————————————— 热度/95℃

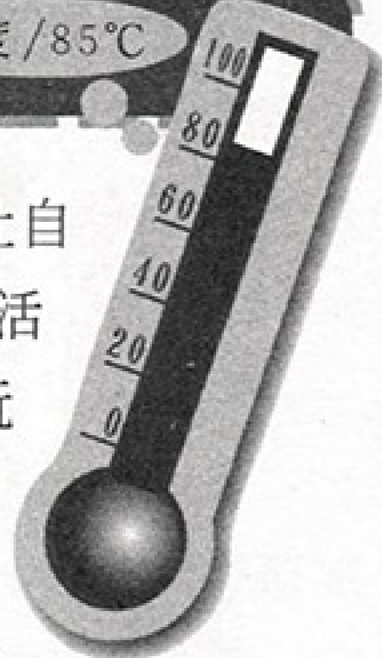
《红色XX2》



简评：熟悉的摇滚乐，熟悉的战斗感觉，一切都那么熟悉，正宗《C&C》又回到我们身边。我没有把它放在最热上市游戏来细说，只是因为在这里没有什么好讲的，看到它就买吧，买回去再自己细细回味。

三·本月酷游戏人——悟空曾雨

热度/85℃



为什么选它

因为《悟空传》太有名了。

人物素描

曾雨今年23岁，这正是一个奔向心中理想、挥洒青春热血的年龄。

曾雨选择奔向了游戏业，这正是前不久还因奇特的"电子海洛因"事件而闹得沸沸扬扬的中国游戏业。他说："对年轻人来说，有什么比能让自己的满脑奇思异想变成现实更好的生活呢？游戏业风险大，比的就是构思，玩的就是心跳。"

对于游戏业界来说曾雨还是一个初入的新军，默默无闻地正在为自己的第一个游戏绞尽脑汁。但在这之前，他已经声名在外，准确的说，并不是曾雨声名在外，而是另外一个



在网络世界里的他——今何在！，写下了《悟空传》的今何在！经过一段时间超速链接，网络的力量使得《悟空传》成为了所有与"永远的《大话西游》"相关作品中最受欢迎的奇幻小说，这一点可以从网上各种《大话西游》的相关网站以及文学网站中感受得到。而作为一部有6万多字的作品，《电脑商情报游戏天地》这样一家周报已经以连载的形式把它搬上了正式媒体，它的影响还在持续扩大，集结成书看来也是不久之事。

《悟空传》在2000年4月间用了近一个月的时间写成，曾雨则是在2000年10月正式跨入了游戏业，那是一家名为卓越数码科技的新公司，这家公司2000年6月才成立，隶属于港中发展集团。在这之前，曾雨99年7月从厦门大学毕业，他学的专业是与游戏毫不沾边的行政管理。从毕业后一直到加入卓越数码之前的这段日子，他在一家网站里做。"后来因为一直梦想玩上自己策划的游戏，就来了现在的游戏公司。"曾雨说自己做游戏的原始动机就是如此，很朴素吧！我想大概喜欢游戏的人中，有这样念头的也不在少数，不过能真的去决定将所想付诸于行动的却是极少数。至于策划的念头是何时产生的，曾雨也记不太清楚了，只知道是很早很早以前："我算是同龄人里较早接触游戏的。从魂斗罗到现在大凤梨，俺就没落过伍。什么游戏也都玩，人多打帝国星际大富翁，一个人就玩RPG三国大航海。玩游戏的时候总是希望这个游戏更中自己的意，也总在挑毛病，在想如果再怎样些就更好了。那就是最原始的游戏策划过程吧。"

曾雨如今干的工作已经是游戏策划，理想逐渐在开始与现实进行交融，而在考虑什么类型和品质的游戏，比较合适于现在中国游戏市场现实状况的时候，他更多的是从一个玩家和自己的游戏理想角度来思考："这并没有一种最好的模式可以套吧。这么广大的玩家，任何类型的游戏都会有市场，关键是你做的在这类中能排第几。要有个精品意识，急功近利是创不出经典的。'最好的类型'对各个制作公司都是不一样的，国外游戏公司大都有自己的招牌游戏系列，每个公司应看准一项去下功夫，不能说一种游戏最近流行就全去做这类游戏，特色和内涵是最根本的。"说到这里，想必有不少看过《悟空传》的人最后都会有一种奇幻磅礴、笑中有泪的感觉，这也是《大话西游》那种独有的深刻，曾雨能和他的同伴一起，把这种深刻带入一个虚拟现实的游戏世界吗？曾雨像如来拈花一般微笑回答了这个不太好回答的问题："这就是一个游戏的内涵的问题！玩大凤梨在无休止的血腥博斗时，我总在想如果大凤梨在它的优良界面与战斗联网系统上又有仙剑那样曲折的情节和感情，那会是多好的游戏啊，可惜暴雪不认识我（吐舌＝：P）。同时也在想RPG如何创造新的自己有李逍遥那样被玩家熟知形象的情节，而不用总是把那几部武侠翻了一遍又一遍。那个未来的经典难道真的在等我出山？？？？（话外：谢谢，你看观众太热情了……请不要再扔白菜了）"

当通过自己勤学苦练将一位《帝国时代》的高手击败时，曾雨认为是自己喜欢游戏以后最难忘的日子；当自己的名字出现在《半条命之反恐精英》的CS排行榜上时，曾雨认为是自己喜欢游戏以后最难忘的日子。而与之相对应的失望，当然就是产生在曾雨看到一些角色扮演游戏枯燥情节之时。"所以我要自己去做游戏策划！"曾雨如是说。

"我要这天，再不能遮我眼，
我要这地，再不能埋我心。
要这众生，都明白我意，
要那诸佛，都烟消云散！"——引自《悟空传》

其他的酷游戏人

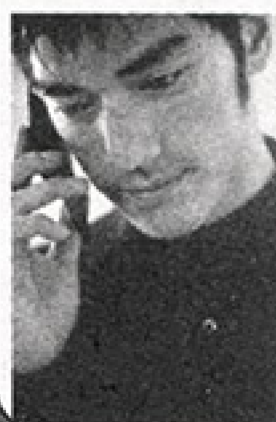
1.大陆—————————————— 热度/65℃

陈俊华

简介：这位"悲壮"的斗士，是韩国世界游戏比赛中坚持到最后的中国大陆选手，他是《帝国时代2》的参赛者，在进入6强后连败两场倒在了对手面前，我们就在这里为陈俊华喝一声彩吧。

2.台湾—————————————— 热度/60℃

金城武



简介：不是这位帅哥要做游戏了，也不是他又要当那部游戏的代言人。而是作为玩家，金城武在担任MUCH TV电视台长之后，走马上任第一天在办公室玩游戏到深夜的事，如今已被各种大众媒体轮番报道，这大大的增强游戏的正面曝光度，所以这位本来就有点酷的先生在游戏迷心中就显得更酷了。

3.国外—————————————— 热度/75℃

罗伯特·皮寇克

简介：这是Interplay公司市场部的新任老板，作为一位资深的业界人士，罗伯特·皮寇克一上任就遇上了好时机，《柏德之门2》、《巨人》、《星际迷航：新世界》……等大作给他放开施展拳脚的机会，而在这些早就名声显赫的大作支持下，市场部门就是想失败也难。

四·本月最热游戏传闻——《沙丘魔堡》再现江湖

热度/85℃

为什么选它

但凡是与即时战略游戏鼻祖《沙丘魔堡2》相关的游戏都值得关注。



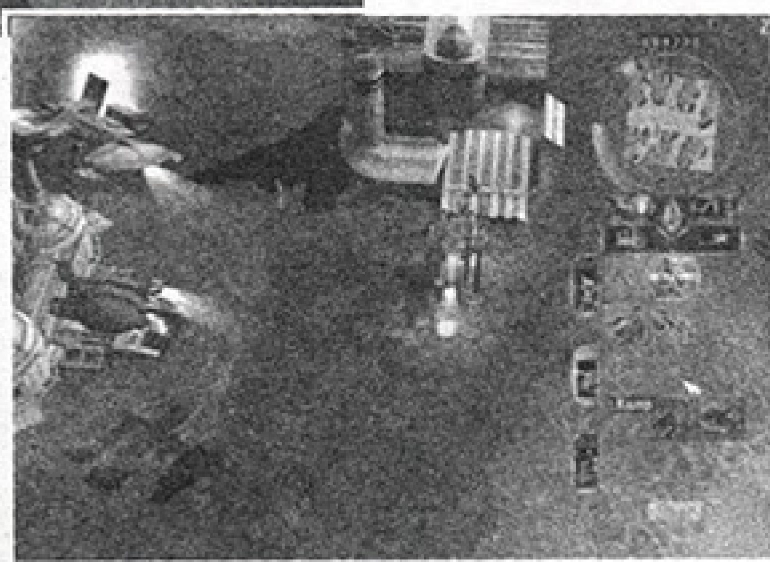
玉盘观点

正确来说，这部与《沙丘》系列相关的新游戏的完整名字是《帝王：为沙丘而战》(Emperor: Battle For Dune)，并不是《沙丘魔堡2》、《沙丘魔堡2000》的正规续集，大约相当于《沙丘》系列的衍生作品。

一直到《帝王：为沙丘而战》释出演示片之后，人们才知道这部游戏的存在，而且已快要完成了，2001年初就会上市。Westwood公司这一次又不知是在想些什么，如此一个名声显赫的《沙丘》系列游戏，在制作已进入后期工作之时，才开始向外界透露消息，与其一贯的宣传手段很是不同。难道在《沙丘魔堡2000》因宣传失误造成Westwood公司声誉受损之后，公司就真的完全改变了它以往的宣传策略？嗯，好像《C&C之泰伯利亚之日》、《NOX》、《红色XX2》这些游戏的宣传也是要比以前低调得多了。这对Westwood公司来说应该是一件好事，不管怎么说，它毕竟还是一家水平极高的游戏制作公司，名气也够大，虽然搞起各种赚钱的资料片来干劲冲天，但只要不把自己所有的作品都吹上天去，全世界玩家雪亮的眼睛是会看见那些品质上乘的游戏，并给予Westwood公司公正的评价。



作为由弗兰克·哈伯特的科幻小说《沙丘》系列改编而来的系列游戏，实际上《沙丘魔堡》1代名气并不大，而且基本还只是一套冒险游戏。当然，那时的Westwood也小得可以，真正让它名扬天下，则是从《沙丘魔堡》2代开始的。《沙丘魔堡2》创造出了即时战略游戏这种新的游戏类型，在92年底93年初的那个时候，这是一套无法抵挡的游戏。而后Westwood用《C&C》征服了世界，但《沙丘》系列就没有了下文。到了99年，《沙丘魔堡2000》才姗姗露面，不过可惜的是，过度宣传让这部用《红色XX》的引擎来制作，本应该作为《沙丘魔堡2》千禧版出现的游戏，被玩家们无限提高了期待值，以至于最后大失所望。如今，《帝王：为沙丘而战》又顶了那曾经失败的压力出现，Westwood公司看来已经是不准备喊什么口号了，是好是坏就让玩家们自己来决定。与Westwood公司做过的即时战略游戏相比，《帝王》既不是2D平面游戏，也不是3D第一人称视角游戏，它变成了远距俯视的全3D即时绘制图形的游戏，视角大约与《横扫千军》相当，在整体色调上也变得灰暗，充满了一种异世界的末世荒凉感觉。而游戏的操作界面依然保持Westwood的一贯风格，除了图形表现上有些修饰之外，没有大



入选游戏传闻

1.大陆——————————热度/70℃

《武侠世界》

简评：现在还没有最后定名的这套网络游戏，“武侠世界”还只是西山居的内部暂时称呼，不过就这个名字就已经可以了解到它的定位。它是用《剑侠情缘2》的引擎来做的，不知道效果会不会要好一点呢！

2·台湾——————————热度/85℃

《轩辕剑3外传～天之痕》

简评：大宇公司的《轩辕剑》系列与《大富翁》系列一样，已经成为大宇能屹立不倒的赚钱支柱。而且《轩辕剑2外传枫之舞》是比《轩辕剑2》要出名的，3代的外传也能如此吗？《天之痕》的故事与《轩辕剑3》不同，完全发生在中国，正是瓦岗英雄乱隋朝的时候，主线是寻找5大神器。就《轩辕剑3》的表现来说，DOMO小组已经完全可以说这句狂话了——“相信我，没错的！”，当然前提是刚进DOMO的那些新兵不要发挥失常才是。

3·国外——————————热度/75℃

《魔兽争霸3》延期上市



简评：品质第一的跳票大王——暴雪公司又出面宣布，《魔兽争霸3》将会延期到2001年夏季上市。不过，大家也不用过于认真，就当它是本来就会在2001年底才上市，否则到明年夏季又会失望了。

的变动。游戏的各种光影爆炸效果在现在飞速发展的技术支持下，都显得异常绚丽。至于游戏整体平衡能力、内涵深度，这还得到游戏出试玩版之后才能一见高下。

在《沙丘》世界里让人影响极深的巨大沙虫出现在演示画面上时，不禁有些再度回忆起曾经沈迷其中的那个漫天黄沙的奇幻世界，2001年再见，DUNE！

五·本月最新相关技术动向——Auran Jet游戏引擎 热度/80℃

为什么选它

游戏引擎大战中一个引人瞩目的新兵。

玉盘观点

以前的文章中我提到过关于各种游戏引擎之间为扩大影响力而相互竞争的事，不过它们虽然因此有了不少免费的措施，但还没有把最新的完全版本推出来免费。再说，只要谁要用那些免费的东西来制作商业化的游戏，那授权金可就不是小数目，特别是要用最新版本的引擎，授权金会让一些心脏不好的人当场晕倒。现在，Auran公司出来了，它准备推出一套被称之为“Auran Jet”的游戏引擎，引擎的作者也就是《黑暗王朝》〈Dark Reign〉的作者。

这套引擎之所以能引起众人瞩目，不在于它有超过《雷神之锤3》、《虚幻2》等等游戏引擎的那些效果，而在于它作为一套效果接近它们的最新游戏引擎，却是免费的。特别是就算你用“Auran Jet”去做一个商业化的游戏或者其他软件，一直到作品出版之前，你不必支付任何费用，出版后你也只需向Auran公司缴纳3万美元的授权金就可以了，这就连中国的小型游戏公司也完全可以承受了，而且还是先收到利润再支付成本。当然，大家下一个最关心的问题估计就是：这套引擎真的能作出一套均有不凡效果的游戏吗？这一点光在这里说是没有具体意义的，愿意刨根问底的人可以去Auran公司的网站了解这套引擎的各种技术参数，还可以看看Auran公司用这套引擎作出来的角色扮演游戏《哈恩：血统》(Harn：Bloodline)与类似《类比城市》的类比建设游戏《Trainz》的各种效果。据Auran公司的总经理格雷格·瑞恩(Greg Lane)所说，他们开发这套引擎的四百万美元还要靠这些自制游戏来回收成本呢！毕竟光靠一笔笔在出版后才能得到的3万美元授权金想要在短时间内收回研制成本是不太可能的事。

“Auran Jet”引擎并不是Auran公司拿来准备与《雷神》、《虚幻》一类引擎竞争的，这类引擎的授权使用者大都财大气粗，看重的是最好的效果。“Auran Jet”引擎主要是为独立游戏制作人、小型游戏公司以及各种成本投入不太高的社会应用软件制作准备的，正因为如此，它在多面应用的易用性方面考虑得更多，类型不同的游戏、虚拟教育、类比训练……都可以用它来表现出不错的效果。Auran公司现在正式向公众推出的还只是“Auran Jet”的Beta第一版，在所有的Beta版本都推出后，“Auran Jet” v.1.0正式版就会登台。我们中国的游戏制作者应该去试一试，反正是“不好不要钱”的。

对了，还有一点，这套引擎拥有网络类别程序码，可以编写客户端和服务器端游戏程序，连线吧！CHINA GAME！ S&C

入选游戏新技术

1.第一套能在移动电话玩的在线角色扮演游戏 热度/70℃

简评：还是日本的NTT DoCoMo公司的i-Mode手机网络，这套由DOWANGO公司制作的正规手机网络游戏，名为《武士列传》，用Java语言制作，最大可以同时50万人在线。现在正当WAP手机还在被如何吸引用户、如何盈利的难题所困扰时，i-Mode手机却更加欣欣向容的向前发展，这其中各式各样的小游戏也起了不小的作用，如今正规的网络RPG游戏的加入将更加凸现游戏对i-Mode手机网络的影响。

2.手套型游戏及网页浏览控制器 热度/75℃

简评：Cybernet公司的视觉姿势辨识技术，现在通过Essential Reality公司即将推出的Gauntlet设备，开始准备进入普及型市场。反正游戏的趋势就是这样，以后打游戏会越来越变成为全身运动，这样也好，一场游戏下来就真正是智力与体力的较量，而且也不会耗时太久，像武侠小说里能一口气一样大战300回合的高手毕竟是罕见的，到时奥运会说不定也会加入这样一项比赛了，不，应该是以后这样的竞技会可能要比奥运会还庞大了。

3·DC的数码影像输入装置 热度/75℃

简评：世嘉公司简直要笑坏了，PS2的供货不足和相应游戏的缺少，让得DC主机销量大增。虽然每卖一台DC，世嘉就要亏不少钱，但整个世嘉的网络计划的基础就是DC。所以世嘉趁热打铁，一时间推出了好几种DC的配套设备。这种叫做Dreameye的数码影像输入装置，只要接在DC上，再用DC的Modom接到网络，一台可视电话就出现在面前。通过一年来的努力，原来差不多被认为作为一台家庭游戏主机是已经失败的DC，现在已经可以算作世界上暂时最成功的家庭网络娱乐装置，当然只是眼前，PS2、XBOX的威胁还是如同悬顶之剑的。



PC告示风云榜

非常期待榜

排名	上期	游戏	类型	厂商
1	2 ↑	超时空英雄传说3	战略RPG	宇峻科技
2	NEW	仙狐奇缘	RPG	北斗星工作室
3	NEW	轩辕剑3外传~天之痕	RPG	大宇Domo
4	NEW	大富翁五	益智	大宇
5	NEW	武林群侠传	RPG	河洛工作室
6	5 ↓	幻想纪元	RPG	奥汀
7	NEW	鬼屋魔影4	动作冒险	Darkworks
8	NEW	猴岛小英雄4	冒险	LucasArts
9	NEW	寻秦记	RPG	全彩狼
10	7 ↓	古墓丽影5	动作冒险	EIDOS

综合地区排行榜

排名	上期	游戏	类型	厂商
1	2 ↑	网络三国	线上RPG	中华游戏网
2	1 ↓	新绝代双骄2	RPG	宇峻科技
3	—	暗黑破坏神2	动作RPG	暴雪
4	—	中华英雄	RPG	亚博克
5	NEW	新倚天屠龙记	RPG	智冠新广部
6	NEW	恐龙危机	动作	CAPCOM
7	NEW	虚拟人生2	益智	明日工作室
8	NEW	圣章-女神传说	战略RPG	TGL
9	—	狩魔猎人3	冒险	Sierra
10	5 ↓	将军	即时战略	EA

台湾省买气榜

排名	上期	游戏	类型	厂商
1	3 ↑	新绝代双骄2	RPG	宇峻科技
2	NEW	新倚天屠龙记	RPG	智冠新广部
3	—	暗黑破坏神2	动作RPG	暴雪
4	—	中华英雄	RPG	亚博克
5	1 ↓	网络三国	线上RPG	中华游戏网
6	5 ↓	三国志7	策略	KOEI
7	6 ↓	笑傲江湖	RPG	昱泉
8	NEW	幻想纪元	RPG	奥汀
9	NEW	新英雄传说5~海之槛歌	RPG	Falcom
10	NEW	圣章-女神传说	战略RPG	TGL

GAME 游戏审判团

剑侠情缘II



游戏情节过于“精粹”，结局过于“含蓄”，唯一值得称道的只剩音乐了。

张琳

疯狂极上大富翁



很Q的人物，很NICE的场景，很简单的指令，但是为什么这么多优点，加起来却是个不成功的作品呢？因为音效太恐怖了，只要一到“神秘教堂”原本很小的声音便忽然变大，真是不吓死都被吵死。

“砰”又一声大响，某某人又踩到地雷，兼吓死我了……

李嘉婷

新绝代双骄2



棒极了！好的没治！

画面精致，流畅，场景多，走来走去也不会厌烦；人物对话很有趣，很能体现小鱼儿和花无缺各自的特点；战斗也是享受（我以前很讨厌打架的），每一招式都有不同的动画效果，很过瘾！

总之，绝对是值得为之疯狂的游戏。

宋耕

可爱的小猫迷

这个游戏设计的太平凡，没什么创新，七月前没衣服穿，七月后有了衣服但样子怪怪的，不可爱。逗猫玩的工具少的可怜，而且那只猫的脾气也太大了，动不动就离家出走，本人用女生的身份养了她十多次，结果都是不到十二月就GAME OVER，反过来用男生的身份养就一次OK，这只猫未免也太重男轻女了吧！



不过小猫的设计的的确确让人怜爱，表情生动，任性的时候特别可爱，屏幕保护里的图案一级棒。

李云冰

圣章—女神传说



精致的3D画面，使原本邪恶的敌兵都变的可爱了。绚丽多彩的战斗画面让人感到惊心动魄。可谓游戏之中的极品。

陈同

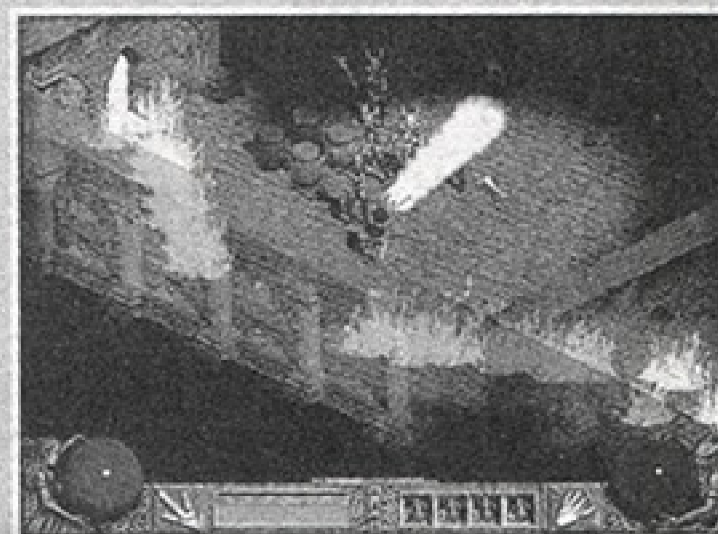
敦煌



游戏画面似乎只是表面的东西，游戏内涵才最重要。虚有其表也没什么兴趣玩下去。游戏背景故事很有些吸引人，但配置要求过高。佣兵系统成了妨碍游戏顺畅运行的罪魁祸首，还是独闯天涯为妙。剧情提示不够，地图又让我找不到北。BUG似乎多了些，但有的成了赚钱的好方法。和《三国伏魔》一样只能算马马虎虎的中等之作。

龙军辉

暗黑破坏神2

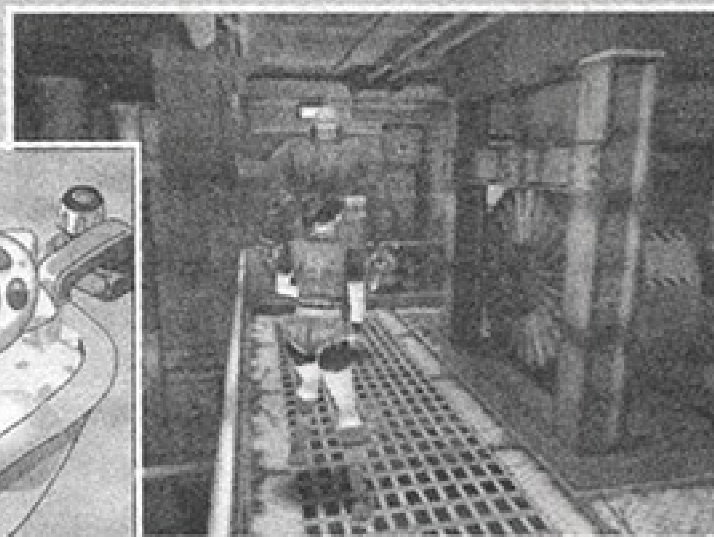


苦苦3年的等待，结果让我失望了。只是在各种小地方有所突破。剧情，自由度，画面基本原地踏步，连线时的爽快感还不如一代。不过几个人物设计真是没的说，也是我坚持鏖战的最大动力。

韩愈

生化危机

高精度的绘图技术，张牙舞爪的怪物栩栩如生的站在你面前，充满悬念的原创音乐和贯穿游戏始终的紧张音效，让你仿佛身临其境，还有怪物突然出现所带来的震撼，把你的恐惧推到极点，想冒险的朋友，绝对不可错过这一经典之作。



周遵棋

明星志愿2000



名字倒不如改为《明星志愿3》或《明星志愿2》的资料片更为贴切一点，原以为到了2000年，应该会有更新的人物，街道事件出来，没想到全都是些老掉牙的情节，一点创新的精神都没有，让我们大家都很失望。

虽然这次做的非常没有创意，可这又成为了这款游戏的一个普通的优点，那就是界面一样了，玩家更容易上手。

说到底，这款游戏真的很差，若让我评分，我只能亮一盏灯（不像你们那么仁慈）。

李婧

中国魔法牌 教室

指导老师：雪狼

中国魔法牌与其他纸牌游戏之比较

中国魔法牌是第一个由国人自行研发的纯中国风、可增强式纸牌游戏。研发小组是集合数种目前风行于世界各地之纸牌游戏的优点，再加上属于自己的创意，去芜存菁而设计出来的。

以下就五点特色与其他纸牌游戏－万智牌（Magic：The Gathering）、神奇宝贝（Pokemon）进行分析比较：

一、原创性：

中国魔法牌：独创的灵气灵力系统、五行阵法相生相克、强调区域性的游戏格局以及即将展开的六角战棋游戏方式，为其原创的特色。

万智牌：风行世界7年多，是首套最成功的纸牌游戏，所有卡片游戏特点皆为其首创。

神奇宝贝：以皮卡丘（Picachu）卡通风靡全球的强势人气推出卡片游戏，其游戏特点也很独特。

二、运气：

中国魔法牌：运气成分低，竞技斗智程度高。

万智牌：运气成分低，竞技斗智程度高。

神奇宝贝：常常需要掷铜板，运气成分超高，玩家戏称为掷铜板游戏。

三、抽牌方式：

中国魔法牌：将纸牌分为两个牌库，不会抽不到水晶牌，想抽哪就抽哪。

万智牌：只有单一个牌库，常常抽不到地牌，卡地牌而打败仗是玩家大家心中永远的痛。

神奇宝贝：也只有一个牌库，很容易抽不到能量卡而无法顺利进行游戏。

四、发展性：

中国魔法牌：目前已将中国魔法牌翻译为英文版，即将向海外市场迈进。目前在香港已可见到中国魔法牌的产品，在在都显示中国魔法牌将是华人游戏界进军世界的骄傲。

万智牌：1993年起，已风行世界7年多，国际性大比赛是大家有目共睹的。对WOTC的销售及新系列纸牌的策略，大家褒贬各半，但支持者仍为绝大多数。

神奇宝贝：皮卡丘之附属产品，有人预测动画褪流行后，纸牌游戏将随卡通没落而没落，但发行公司孩之宝当然表示“不会喔”。

不少人都会有先入为主的观念，以为自己在玩的东西就是最正统的，便看轻其他产品，甚至排斥。不过这是不对的观念，不管是从纸牌游戏到电脑游戏，生活方式到科学新知识，都是一样的，有包容的心，才更可充实自己的知识。一杯装满的水的小杯子就再也装不下任何一滴琼浆玉液了，不如将自己的心换成大水缸，就可以包容更多的人、事、物。



中国魔法牌是国人自行研发的第一套纸牌游戏，现在能够有如此的成绩，应该是大家的骄傲，而不是一味的采取三不（不买、不玩、不屑）政策。笔者也是牌龄5年多的纸牌游戏玩家了，希望各位同好能敞开心灵，多多涉猎各方资讯，不要故步自封了。期盼得到大家的回应，谢谢。

10／22台湾省台北剑潭 比赛战记

编注：中国魔法牌竞赛组织－黄道之龙在台湾省举办了许多比赛，也在10月22日在台北剑潭活动中心举办了台北剑潭比赛，参赛者十分踊跃，大多为台北双龙公会以及传奇公会的唤灵师。另外值得大家掌声鼓励的是远从竹南赶来台北比赛的锺氏兄弟（年纪都不到15岁喔），听说锺妈妈早上6点多就与锺氏兄弟一同搭车前往比赛会场，真是辛苦呀。为了让读者感受比赛的热烈气氛，特地请参赛玩家James撰写了他当天比赛的情形，以下就是双龙公会的James的比赛实录。

这次的台北剑潭比赛笔者没有非常好的表现，但在为大家服务的前提下，还是写下了这篇战记，当天比赛的战况如下：

早上大约8点时跟三五道友一起到了台北剑潭海外青年活动中心，在百般思索之下，不太顺利的组出一副勉勉强强的仙八阵牌组，在主审的宣布之下，以紧张的心情开始了今天第一战。

中国魔法牌 教室

第1战：



好死不死的给我遇到了台北双龙公会的会长，他所使用的是道系牌组，其中破招牌不太足，让我幸运的获得第一场的胜利。但第 2 场我手牌不太顺，虽然祭出了八阵图，但让他也唤灵出太上老君。还好在场上有 3 管炮烙铜柱以及万魂幡的配合下，顺利再下一城，以直落二获得第一战的胜利。

目前战绩：1 胜

第2战：



第 2 战我遇到了本次比赛的冠军，他所使用的是快攻妖牌组，第 1 场在几回合下顺利地快攻之下被冲爆了。第 2 场虽然因为施展天惊地动顺利清场对方的生物而盘控获胜了，但第 3 场又跟第 1 场一样被快攻打败了。

目前战绩：1 胜 1 败

第3战：



同室操戈再一章，又对上本公会的牌友，对手是使用法宝妖牌组（放一堆法宝，然后唤灵高有乾），第一场在一轮猛攻之下，最后我被七窍生烟给烧死。虽然第 2 场我用逆转乾坤逆转了高有乾的伤害，而将战局拉平成为 1 胜 1 败，但是第 3 场对手把我打的体无完肤，要不是他太大意，做错了 1 个重要决定，而不能将我烧死，不然我无法趁隙而入的，更遑论现在的成绩了。

目前战绩：2 胜 1 败

第4战：



对手乃是比赛新手，所以在没有压力的状况下轻松获胜，并且我还教了他招术如何使用的时机是最恰当的。

目前战绩：3 胜 1 败

第5战：



说到这战就不爽，同室操戈就罢了，对手居然是我的好友兼仙八阵的师父。我们的牌组很像，打起来最后是看谁的运气好，就会获胜。我虽然获得第 1 场胜利，但接下来就没那么好运了，连败两场，而输了这一战。

目前战绩：3 胜 2 败

最后成绩公布，在很危险的情况下，以第 6 名的成绩进入了前八强。

八强第 1 战：

不要不相信，我又跟第 5 战的对手遇到了，这次我连一场都没拿下。因为八强赛是单淘汰，所以就这样结束了我的剑潭大战。呜~~~~~~~~~~~~~~

结束检讨：这次的牌组是为了兽系牌组准备的，没想到根本没遇到，看来我组合牌组的能力还差的远。

这是 James 所使用的牌组：

主牌库：

- 南天门天将 X 2
- 北斗星君 X 3
- 伏羲氏 X 2
- 神农氏 X 2
- 鸟人 X 3
- 尸地蜈蚣 X 3
- 天冰劫 X 3
- 宝鼎 X 2
- 炮烙铜柱 X 3
- 万魂幡 X 3
- 八阵图 X 3
- 金创药 X 1
- 禁鞭 X 2
- 天惊地动 X 3
- 白水晶 X 8
- 浑天宝鉴水晶 X 2
- 水晶簇 X 2
- 苔藓双尖水晶 X 2
- 聚能水晶 X 1

替换牌库：

- 洞烛先机 X 2
- 昆仑子 X 2
- 捆仙网 X 3
- 五火七禽扇 X 1
- 逆转乾坤 X 2
- 狂雷暴雨 X 2





卢卡斯LucasArts和EA签署合作计画！

卢卡斯公司（LucasArts）最近和EA签署了一项合作计画，未来将透过EA的发行管道在德国、澳洲、亚洲太平洋地区以及巴西来发行卢卡斯的游戏。卢卡斯的总裁Simon Jeffery表示，为了拓展该公司在全球市场上长期经营的目标，与EA达成合作伙伴是一件非常重要的步骤。借重EA优秀良好的发行体制，卢卡斯公司可以将触角更深入这些地区，在两家公司拥有共同目标的动作下，他非常乐于见到这个合作关系能持续长久并且不断的成长。

《古龙群侠传》现身！！

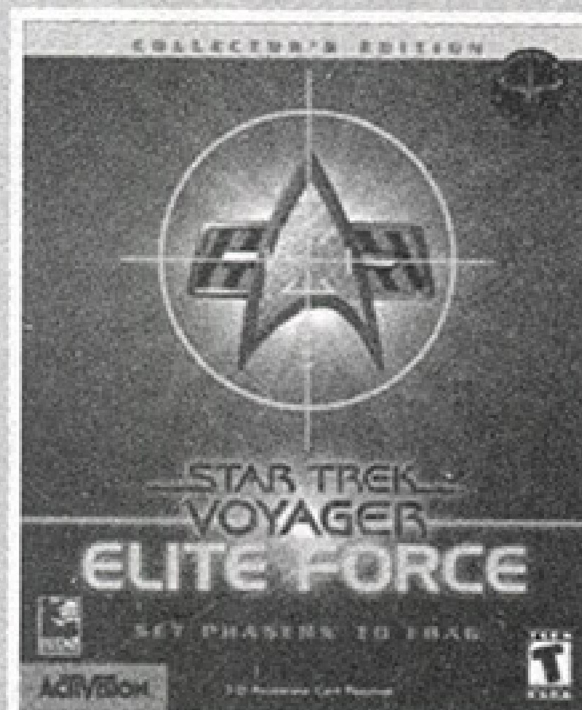


金庸大师和古龙大师的小说各有其支持的读者群，不过在文笔方面，两个人的作品应该是无法比较的，因为两位大师的笔触各有其独到之处。相较于金庸大师的作品大量被改编成为电脑游戏，古龙大师的作品现在才刚刚在游戏界发烧，日后想必还有很大的空间···日后？？不用了，现在《古龙群侠传》即将出现，一次集合古龙大师小说中著名的人物：楚留香、陆小凤、小鱼儿和花无缺，《古龙群侠传》就像是之前红透玩家之间的《金庸群侠传》将所有小说的精华集合而成，制作成为精采的角色扮演游戏，现在就让我们先睹为快游戏的画面。



星舰迷航记 推出特别典藏版

最近有关《星舰迷航记》的游戏可说是多不胜数，不是特别有研究的玩家可能都搞得一头雾水吧！而Activison似乎也了解大众的心理，特别推出了《星舰迷航记》系列动作游戏－《星际奇兵》（Star Trek：Voyager～Elite Force）的特别典藏版，好吸引所有星舰迷的目光。这个典藏版里面附送了96页的漫画小说（内容主要为两段故事），并随盒附赠一个独家的别针，当然，游戏盒也是经过特别设计的，售价为54.99美元。



Eidos不卖了！

Eidos要卖了？！这个在业界中沸沸腾腾的焦点话题，一直甚受大家的注意，虽然在这之间Infogrames与EA都曾传出极大的呼声，可能是协议入主Eidos的名单，不过Eidos最近在官方网站的声明中，则明确表示Eidos公司董事会正式宣布这些有关并购的商谈都已经全部终止，Eidos不卖了！

帝国时代 典藏版

帝国时代的游戏套套热卖，现在帝国时代也要推出合辑典藏版了（Age of Empires：The Collector's Edition），售价约69.95美金，这个合辑包括了该系列的全游戏版本如《帝国时代》、《帝国时代资料片－罗马霸主》、《帝国时代2：帝王世纪》、《帝国时代2资料片：征服者》，并附赠游戏配乐的原声带CD，以及世纪帝国收藏卡，可说是最完整的典藏版了。

FIFA 2001开打

EA宣布他们最畅销的足球游戏系列：《FIFA 2001 Major League Soccer》PC版将在10月24号在北美上架发售，换言之当读者看到这篇报导时，《FIFA 2001》的足球明星身影已经再度占据玩家的屏幕。在《FIFA 2001》中，包含了50个国家的队伍以及17个不同的联盟，每个联盟也都有其特有的制服。其他如天气、光影的变化、AI的增强等也都有很大的进步，甚至还可以在球场上看到热情的球迷挥舞旗帜，球队高唱队歌，以及可替换的广告看板等，再再展现出整个球场更真实的一面。

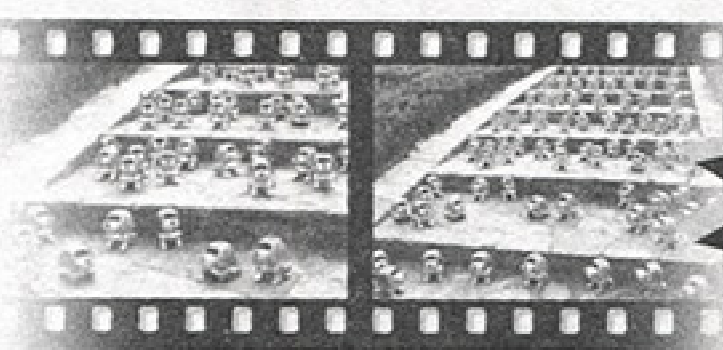


网易隆重推出EaseGame个人战网

在internet飞速发展的今天，最能体现网络优势的娱乐项目非游戏莫数。现在网易游戏频道推出全新服务项目——EaseGame个人战网。拥有了EaseGame您将告别一个人玩游戏的时代。

EaseGame支持200多种网络对战游戏，包括现在网吧中流行的《星际争霸》系列、《C&C》系列、《暗黑破坏神2》、《三角洲特种部队》系列、《帝国时代》系列、《Quake3》、《英雄无敌》系列、《极品飞车》系列、《FIFA》系列、《NBA LIVE》系列等游戏。玩家只要下载注册EaseGame，就可以像在网吧中一样与internet上的玩家对战。

从2000年10月起进入EaseGame测试阶段，欢迎广大玩家下载测试http://game.163.com（只有注册网易社区的用户才能使用）。在测试前希望您注册成为网易游戏频道的会员，您将享受到游戏频道提供的各项服务。此外网易每天从注册会员中抽取一名幸运玩家，他将获得一款精美的游戏。获奖名单每周公布一次。EaseGame天天玩，网易游戏天天送！



波奇

电子狗狂卖1000万只



在本栏位当中出现很多次的“波奇”（Poo-Chi）电子狗又有最新消息了！SEGA在游戏领域表现虽然大不如前，但是玩具发展可是异军突起，今年4月由SEGA Toy研发的电子狗“波奇”可说是魅力无法挡，短短半年时间全球已卖出1000万只，成果辉煌。

而因为波奇大卖，热潮也延烧到大银幕，由在日本相当走红的台湾省女星徐若瑄主演的电影“波奇与我的故事～自由没有任何负担”便是以波奇为主角喔，还找日本颇具知名度的导演亲自监督，排场够大吧!!





Final Fantasy电影上线！

《最终幻想》电影又有消息公布了，Sony游戏网站GameWeb.com一口气公布了《最终幻想X》与《最终幻想XI》的一些游戏动画片段，并有《最终幻想》电影的相关消息，有兴趣的玩家赶快到下面这个网站一探究竟吧！http://www.sonyweb.com/news/1000/003.html

生化危机与古墓丽影

电影新情报

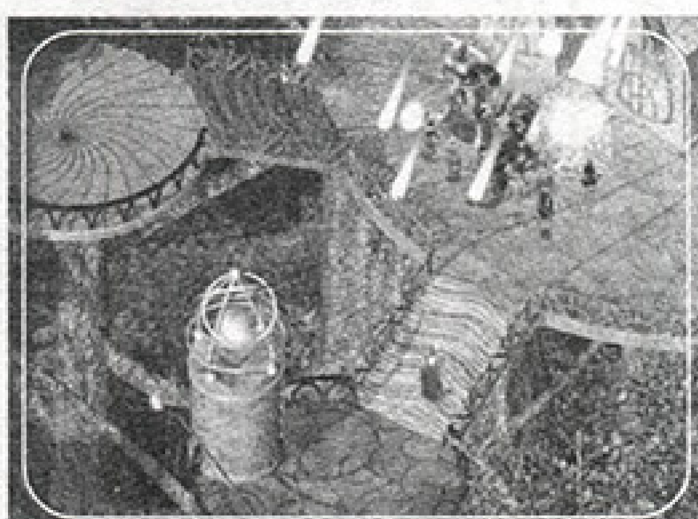
《古墓丽影》要翻拍电影是大家早就知道的事，不过导演与演员则是一敲再敲，才正式敲定由金奖影后Angelina Jolie担任女主角劳拉，导演为执导“将军的女儿”的Simon West负责，如今电影的剧情细节也有部分消息曝光。大致内容是劳拉的住宅中莫名其妙的被人藏了攸关于国防机密的电脑程序，因而卷入一连串的杀机与危险之中（真是老掉牙的好莱坞剧情），劳拉在电影中依旧是一刻不得闲，于是又扯上了高科技机器人与遗迹之谜，这中间的紧张情节与特效，相信是大家可以想像的。

另外《生化危机》电影版（Bio Hazard the Movie）的导演人选也确定由保罗安德森（Paul Anderson）出任，制片则是华纳电影。游戏场景主要是在英国和其他的欧洲国家，但据说电影版的内容与游戏的剧情则是完全不相干...据说僵尸被超级电脑取代了？总之等明年11月上映时，就知道它卖的是什么药了。

柏德之门二

Baldur's Gate II：Shadows of Amn

用文字编辑器打开ba l dur.ini在"Progam Options"下一行键入Debug Mode=1存档，重新启动游戏，在游戏中按C trl+Space键并输入以下秘技：



CLUAConsole	
SetCurrentxp（"经验值"）	修改经验值
CLUAConsole	
AddGole（"黄金数"）	修改黄金数
CLUAConsole	
CreateItem（"物品码".数量）	得到物品
CreaaateCreature（"怪物码"）	召唤怪物
MoveToArea（"地区码"）	传送至地区
CTRL+SHFT+8	属性加到最大

物品码：

chan06	Drizzt's+4 Chainmail
leat08	Studded Leather+3：Shadow Armor
plat05	Full Plate+1
helm04	Helm of Defense
shld04	Medium Shield +1
shld06	Large Shield +1
shld17	Buckler +1
ring07	Ring of Protection +2
ring08	Ring of Wizardry
brac14	Bracers of Defense AC 4
clck02	Cloak of Protection +2
belt06	Girdle of Hill Giant Strength
boot01	Boots of Speed
staf08	Martial Staff +3
swlh40	Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
bow18	shortbow +2
bow17	Longbow +2
slng03	Sling +3
axlh03	Battle Axe +2
halb03	Halberd +2

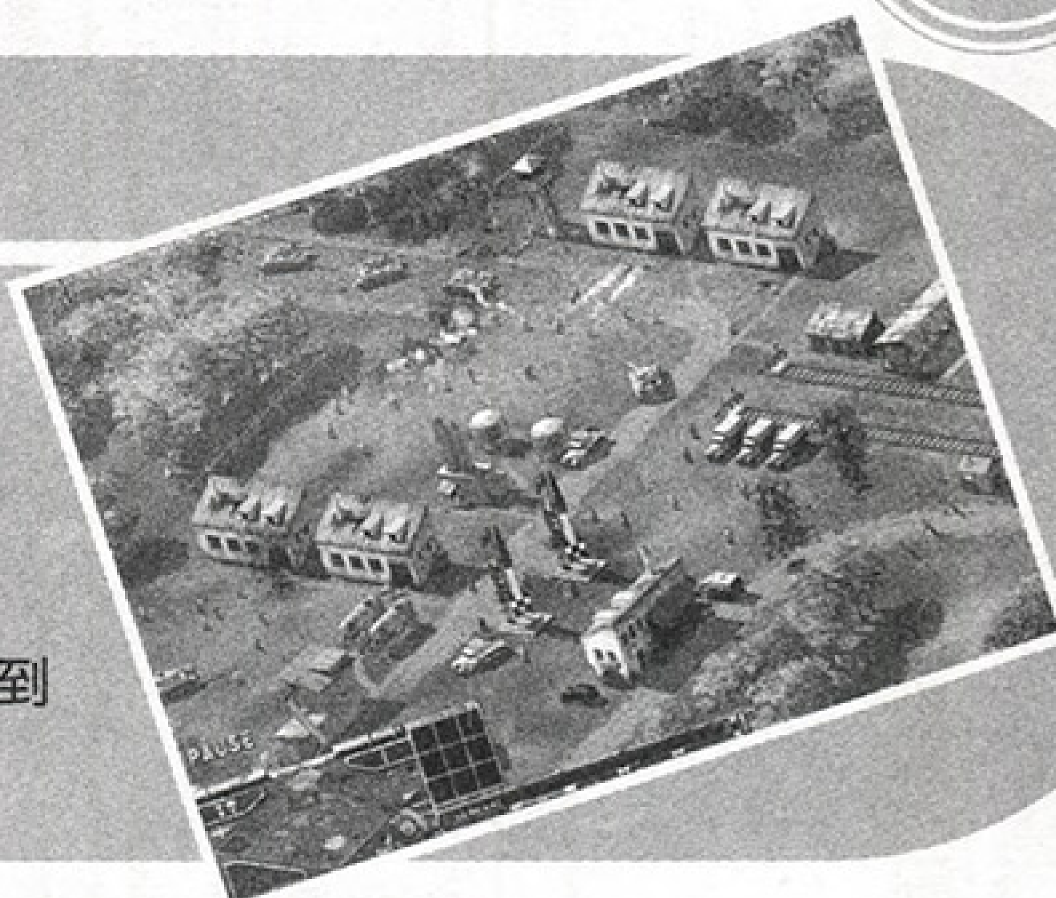
地区码：

Temple District	AR0900	Domain of the Dragon	AR1201
Graveyard District	AR0800	Asylum Dungeon	AR1512
Slums District	AR0400	Bodhis Dungeon	AR0801
Waukeens Promernade	AR0700	Astral Prison	AR0516
Governmet District	AR1000	Planar Sphere	AR0411
Bridge District	AR0500	Cult of the Unseeing Eye	AR0202
Docks District	AR0300	Rift Dungeon	AR0204
CityGates	AR0020	Demon Outerworld	AR0414
Umar Hills	AR1100	De'Arnise Hold	AR1300
Suldanesslar	AR2500	Trdemeet	AR2000
The Nine Hells	AR2900	Druids Grove	AR1900

怪物码：

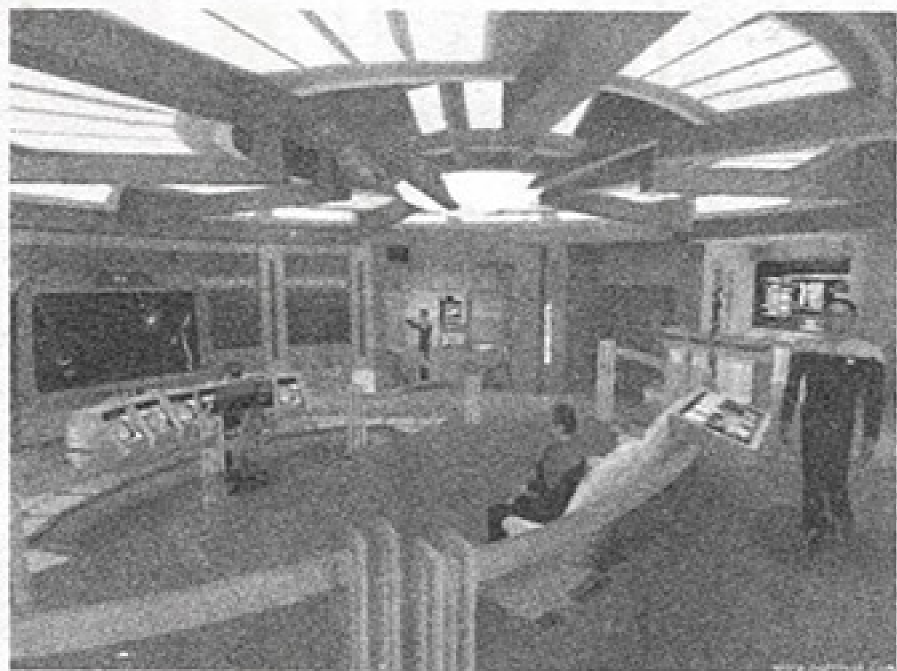
dragred	Red Dragon
dragblac	Black Dragon
dragsilv	Silver Dragon
demnab01	Nabassu
dempi01	Pit Fiend
uddeath	Demon knight

奇袭 SUDDEN STRIKE



按Enter后键入以下信息：

superman	无敌
starcraft	火力超强
nofog	关闭fog状态，地图全部看的到
staticfog	回复fog状态



Star Trek : Voyager ~ Elite Force

在游戏中按下“~”按键之后，输入下列密码即可

God	无敌状态
Give weapons	得到所有武器
Undying	得到999的血和护甲
No target	隐形状态
Cg_thirdperson 1	开启第三人称视角
Cg_thirdperson 0	关闭第三人称视角
Cg_thirdpersonrange [1-100]	帮第三人称视角选择距离
Map brig	开启隐藏的地方
Give [item]	输入想要得到的武器

血腥的天空 Crirnson Skies

在游戏画面上你可以看到一个麦克风，按下这个麦克风，输入“idaho”，这时会出现一个下拉的视窗，只要利用这个视窗，玩家就可以选择你想要游玩的关卡喔！



合金装备 Metal Gear Solid

将游戏的目录下之“MGSI.exe”这个档名改成“MGSI.exe-cheatenable”，进入游戏后，直接输入以下的按键即可。



F2	无敌模式
F5	正常模式
F6	观察模式
F7	快速重新执行关卡

注：使用F7会因为玩家所在的地点与剧情，而可能出现不同的结果，有时甚至会出现跳关的情况。

圣章女神传说

增加金钱

游戏进行中按下[Enter]键，画面上方出现“check key:”，输入simplepower100按下[Enter]键，此时下一列出现“Input:”，再输入spmoney按下[Enter]键，就可增加1000元。

重复利用此法可一直增加金钱。

呼叫英雄

同上法，输入以下关键字：

键入	效果
spvicky	呼叫出为英雄琪琪
sptaguya	呼叫出英雄至高王者
spjack	呼叫出英雄亚瑟杰克
spchen	呼叫出英雄阿聪
spai	转为电脑控制



潜艇泰坦(Submarine Titans)

在游戏中按下[Enter]键后，再输入下列指令：



输入指令	结果
FOW	打开地图
TECH	所有科技已开发
ENERGY	加满能量（Energy）
AIR	加满空气（Air）
SILICON	加满矽（Silicon）
METAL	加1000的金属（Metal）
GOLD	加1000的金子（Gold）
CORIUM	加5000的皮（Corium）
EXITON	加1000的金属、5000的皮、10000的金属



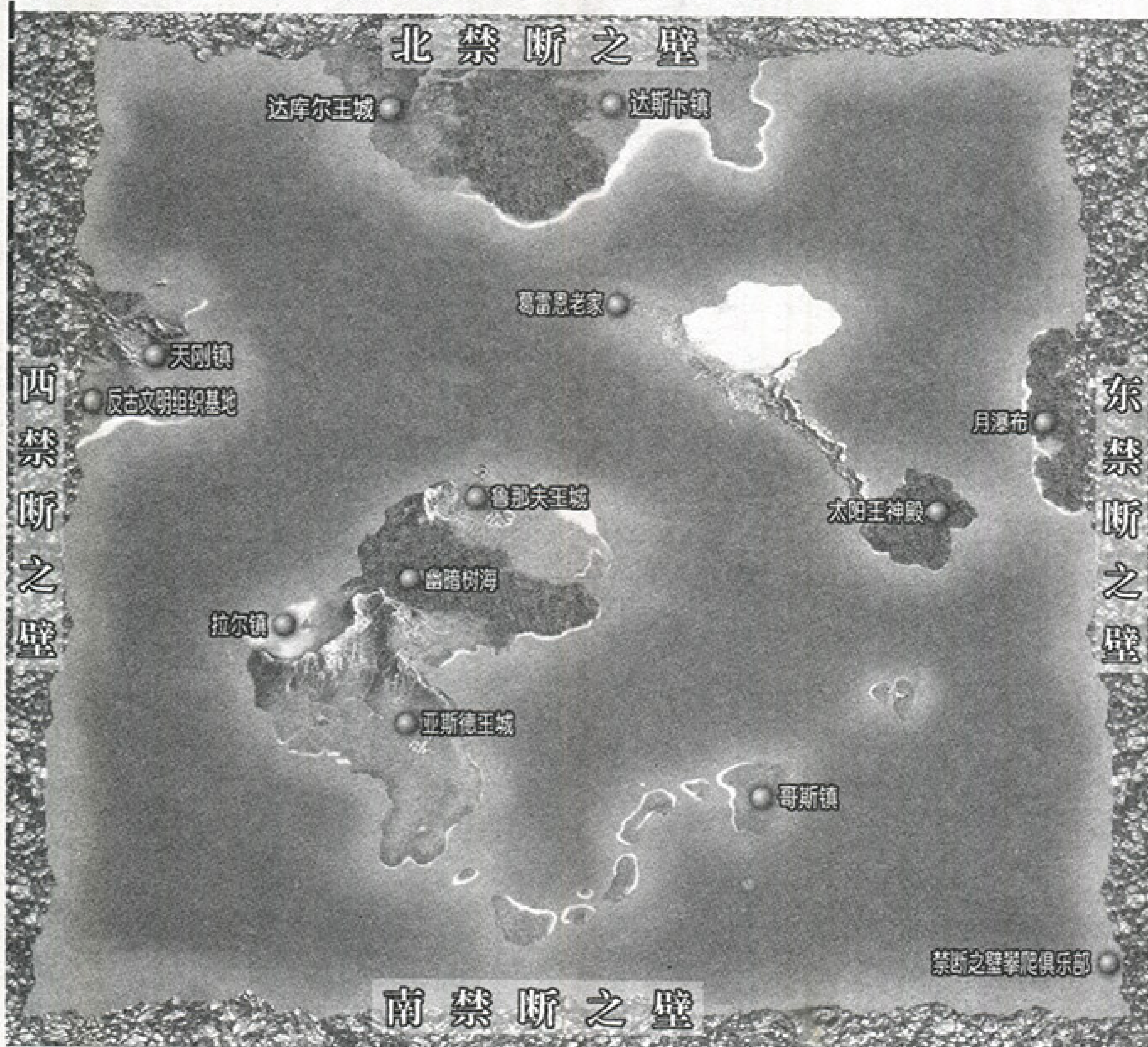
尼亚镇

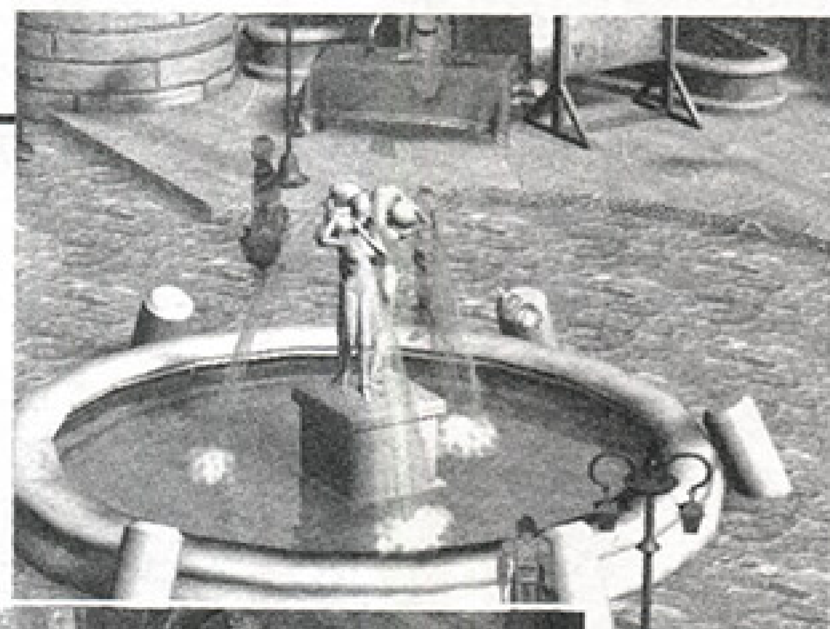
在经过漫长旅行之后，主角菲利克斯抵达了尼亚镇，也就是游戏的起点，初学者可以在旅店旁的初学训练馆学习游戏的操作方法。在不远处的看板上可以看到有关于比武大会的告示，如果答应其中一位女村人要去参加比武大会，她会送你一瓶治疗药。多与其他村人对话，可以得知许多有用的讯息，或是了解故事背景，这也是完成本游戏的重点。在道具店补充完基本物品之后，便可以出镇去练练功，或是直奔亚斯德王城了。

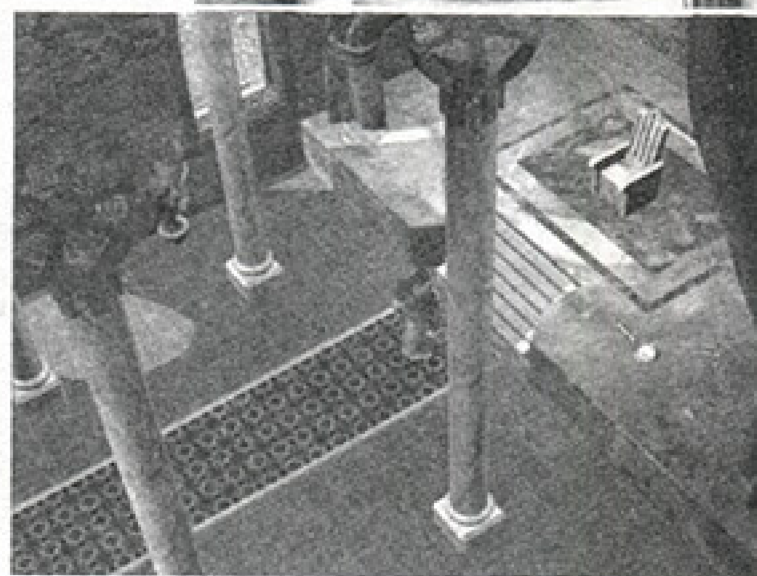
在亚斯德王城内，别忘了多和人民交谈，或者在酒吧内消费后，老板也会告诉你许多有用的情报喔！王城的右侧会遇到一个迷路的小女孩，只要带她找到在喷水池旁的妈妈，便可以得到500元的奖金。在向喷水池旁的登记员报名比武大会后，便可进入会场参赛了，不过在报名之前，最好先去商店添购能增强战力的装备。

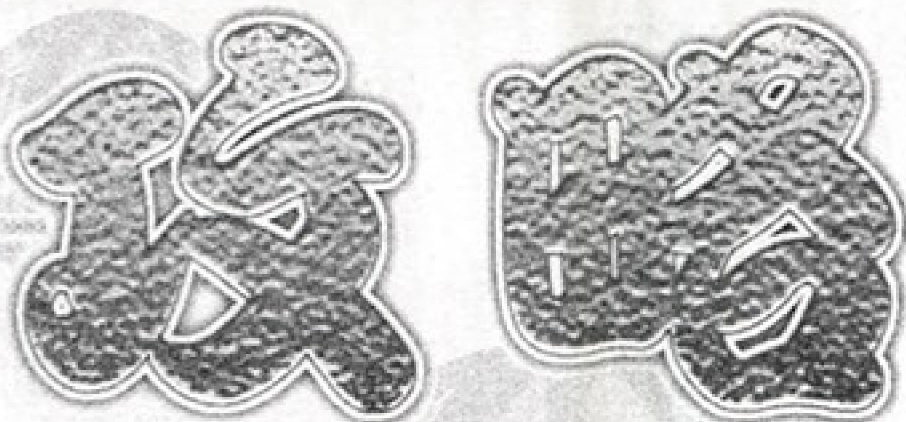
在比武大会中落败后，菲利克斯会垂头丧气地走在城墙边，想不到竟因此被正要翹家的克莱儿公主压个正着，也算是开启了二人日后一连串的因缘。

接下来的剧情会发生在亚斯德王城西北方的尼克镇，进入酒吧后就立刻看见了不久前才遭遇的冤家－克莱儿，一阵交谈后菲利克斯竟也成了克莱儿翹家的同伴，但一出酒吧却又一同被亚斯德士兵抓回去了。经过克莱儿不断向国王求情，菲利克斯被释放了。没想到当晚在旅店之内，菲利克斯又见到再次翹家的克莱儿，二人正式成为旅途上的同伴。这次在尼克镇的酒吧内会遇见安娜，如果和酒吧老板交谈过，出门前安娜会表示愿意助二人通过沃克隧道，代价是1000元，准备好火把后，安娜便会加入。









前往鲁那夫王国

克莱儿会在沃克隧道内遭到星月教徒绑架，因此接下来的任务就是救回克莱儿。二人从拉尔镇的村民口中得知，克莱儿可能被带往星月圣地，因此只要向一楼的星月教徒表示要加入星月教，便可获得一条星月项链，这是进入星月圣地的必备物品。

拉尔镇内有一位叫琼丝的女村民在找寻离家的弟弟，只要身上有能解除老化的物品，就可以找到正流浪在尼克镇的阿尔班尼士，为其解除老化状态，而顺利完成任务。为了感谢主角们的辛劳，阿尔班尼士会告诉主角关于冰雪女神召唤兽的信息。



在星月圣地内杀退了许多星月教徒之后，可以开启一石门并进入营救克莱儿，想不到此时竟然出现了欧鲁将军，原来他以星月教为密谋推翻亚斯德国王的组织，而欲自任国王。欧鲁将军在不敌菲利克斯等人之后逃至圣坛，菲利克斯一行人追去后，会遭遇星月石像的攻击，如果连续二次击败星月石像，就能制服欧鲁，菲利克斯的项链却也因此掉入了幽暗树海中。

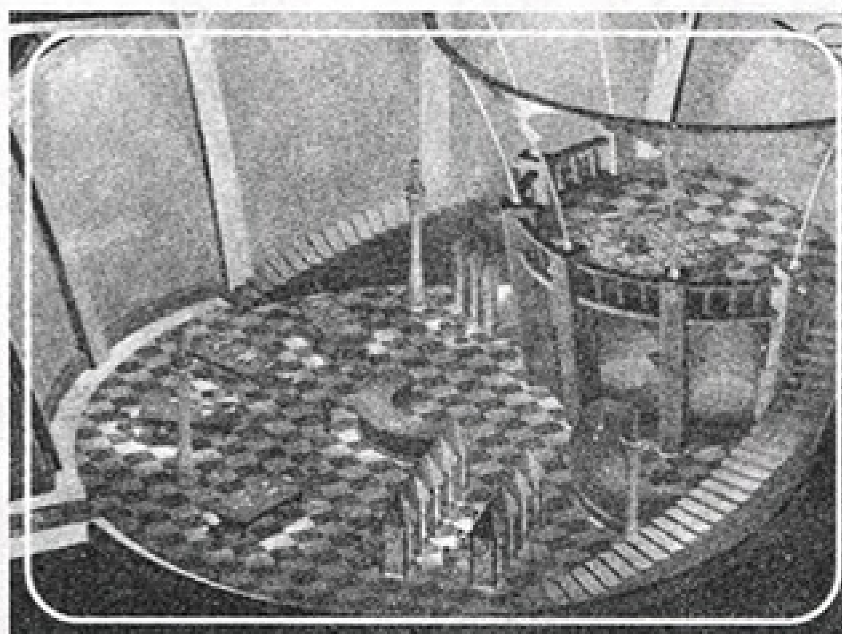
回到亚斯德之后，亚斯德国王奈何不了克莱儿请求，终于答应她出城冒险，三人于是接受国王的任务，启程前往位于遥远北方的鲁那夫王国，一路上会经过沃克镇与幽暗树海。



沃克镇内有一位叫奇里登斯坦的商人，表示愿意收购天刚镇的古物，未来如果获得，可以再回来此处出售给他；此外还有一位妈妈要找寻一早进入幽暗树海至今未归的小亨利，原来是小亨利的小狗小白在树林内走失了，只要有骨头，小白便会跟主角走，有了小白才能将小亨利带回到妈妈身边。此支线完成后，妈妈会赠送两瓶超强力治疗药以示感谢，并可从小亨利得知土巨人召唤兽的信息。

注意沃克镇上有一户奇怪的人家，其实内藏一只威力强大的召唤兽－奥汀，只要经过一定事件再回来此处拜访，便可轻松获得。在接近幽暗树海的出口处，会首度遇到葛雷恩，他正遭到一群大幽灵的攻击，替他解危之后，他会归还他所拣到的项链给菲利克斯然后离去。一出幽暗树海，便抵达鲁那夫王城了。

鲁那夫王国



鲁那夫是一个比亚斯德还强盛的国家，并且以研究古文明著名。酒吧内，会二度遇到葛雷恩，但仍神秘地不发一语离去，其中一位酒客，会以天刚镇所购得的假清明上河图，与其交换炽天使像。

走进鲁那夫的右侧街道，会遭遇伊丽卡研究所的爆炸事件，伊丽卡在此算是正式登场。不久可以在赌场内再次遇到她以及她父亲－亚特公爵，他们会邀请大家参与今晚宴会。在赌场中，有三种游戏可玩，最重要的是21点游戏，只要以最高赌金一万元，连胜庄家五场，便可获得主天使像。

亚特官邸的宴会在开始不久后便发生大火，所有人必需在时限内逃至顶楼。一到顶楼会三度遇到葛雷恩，在击败三位反古文明组织卫兵后，葛雷恩会因为回忆起死去父亲而头痛逃跑，自此算是结束了亚特官邸事件。

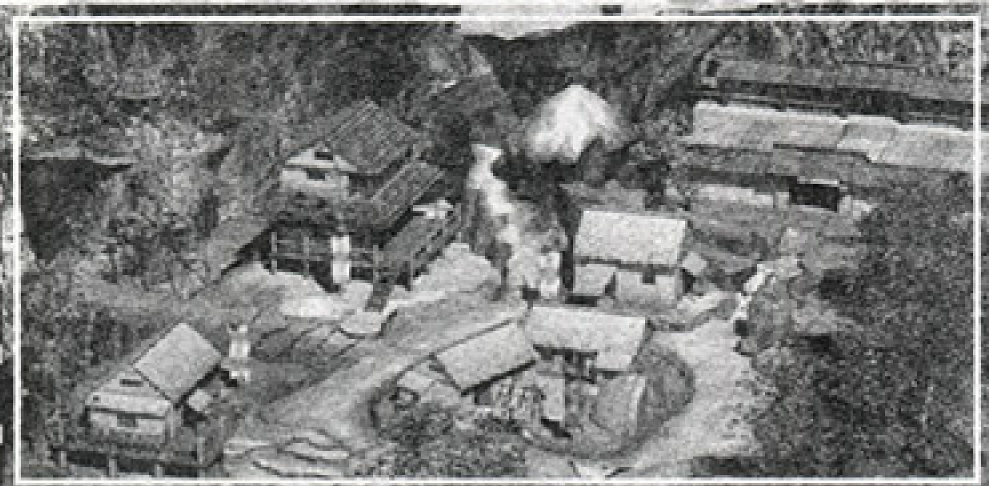
经由亚特公爵的引荐，一行人终于晋见了鲁那夫国王，当晚王城研究所竟然发生爆炸，菲利克斯等人赶到地下室时，立刻又遭遇到反古文明士兵和怪猫凯特的攻击，只要收服怪猫凯特，即可获得此召唤兽。

此事件后，震惊的鲁那夫国王决定派遣加上伊丽卡后的四人，前往反古文明组织基地阻止破坏事件继续发生。反古文明组织基地位于西方连接西禁断之壁的小岛上，可从多拉多港搭船至普雷港而到达，入口位于岛的西侧，东北侧的入口则可通往传说中的古镇－天刚镇。进入基地的深处后，会赫然发现一巨大飞行古文明－苍鲸号，自此引发一连串的剧情，包括亲身体验苍鲸号的第一次试飞。



在鲁那夫国王了解反古文明组织的动机之后，双方决定合作，而第一件任务便是前往位于北禁断之壁的达库尔王国，获取苍鲸号的能源，葛雷恩会在此时加入队伍。

天刚镇

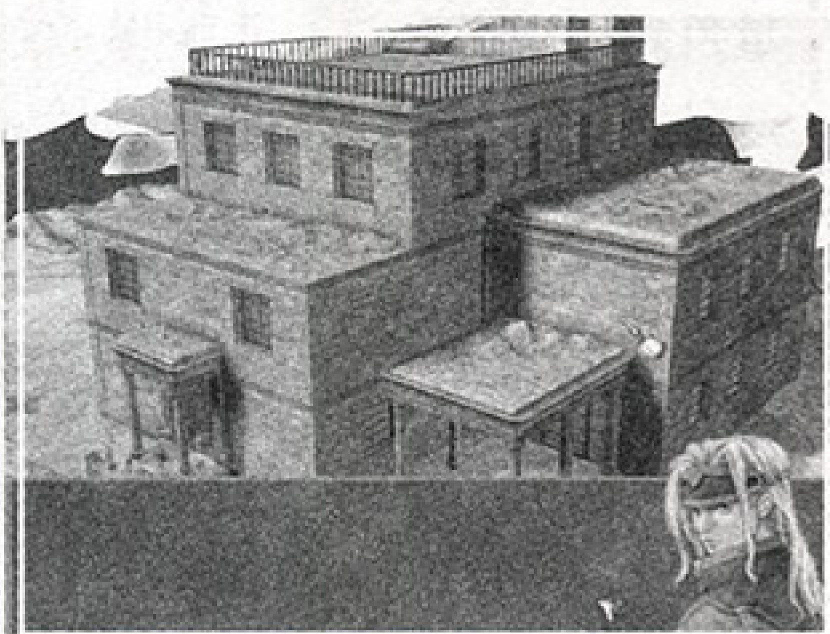


前往达库尔大陆必需经过天刚镇，到达北方德雷港后搭船前往。天刚镇是第六位主角－李龙铁的家乡，天刚镇西北方的凉亭有小贩在贩卖古文物。天刚镇此时正为大虫侵扰所苦，因此封闭了天刚山道，但只要在客栈过一夜，守路人便会被李龙铁击倒而消失，所以在补充完必需物品后，便可进入天刚山道了。在天刚山道上会遭遇李龙铁正在打大虫为村民除害，一行人也因此加入战斗，战斗结束后李龙铁便会加入队伍。



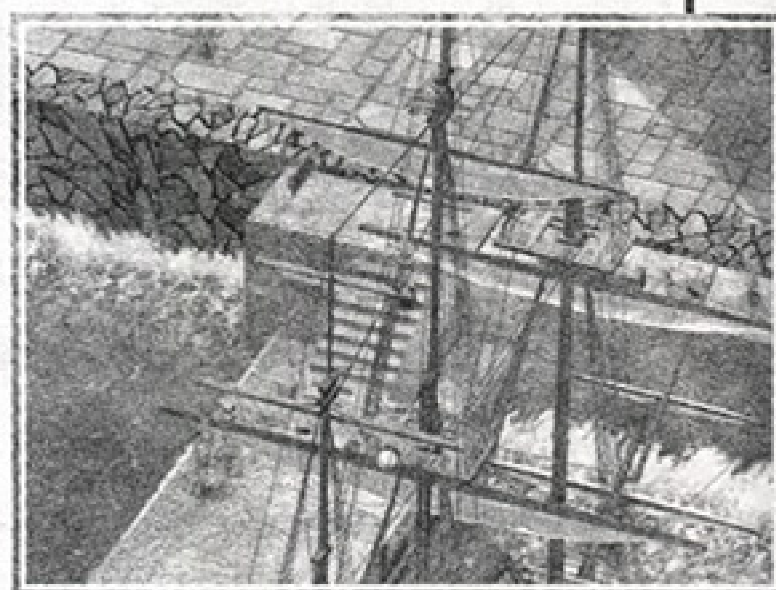
里斯大陆

从德雷港乘船前往达库尔的途中，会因为暴风雨的缘故飘流至里斯大陆，也是葛雷恩的老家，在沙漠的正中间会遭遇召唤兽－炎砂鱼，击败后可获得其能力。葛雷恩老家楼上的床舖可供休息，地下室则会遇到召唤兽－少女与恶魔。



少女与恶魔事件后与管家对话，可以得到南方太阳王神殿的大门钥匙，而开启关于太阳王的主要支线。在太阳王神殿内，只要依照一定顺序熄灭周围四个小火堆，再至中间熄灭大火堆，火的颜色就会改变，依照改变后的颜色，便可开启相关颜色的门，而取得已损毁的太阳王装备。

当五个门都进去过之后，会遭遇太阳王，此时击败她只能得到她的赞美，必须等待日后于外世界的太阳之岛上，身穿全套太阳王装备与其再次遭遇时，才能获得太阳王。



在里斯港有船可回到多拉多港，里斯港内的一位商人会贩售六芒星项链，或在星月圣地内以铲子挖到的三颗水晶亦可换得，六芒星项链与星月项链是进入星月圣地内六芒阵的必需物品。

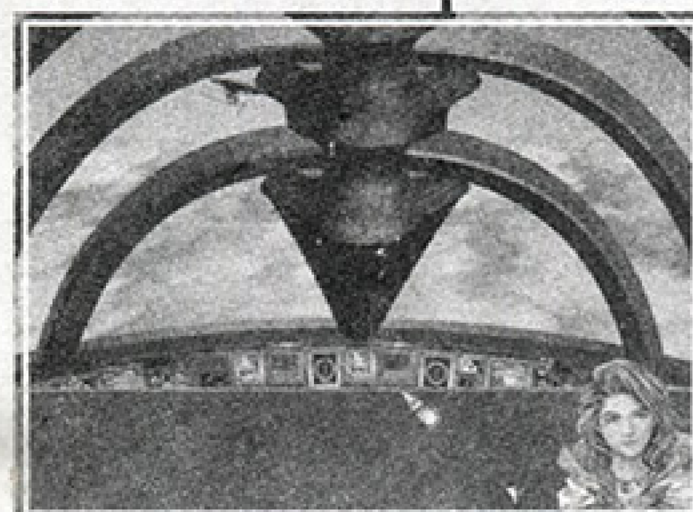
回到鲁那夫后，得知达库尔打算收购苍鲸号，并且有许多不寻常的举动，因此接下来的任务便是以最新研发完成的飞行古文明－天鹰号，直赴达库尔调查详情。天鹰号除了可前往达库尔，还可降落在其它小岛上，如科亚镇、月瀑布、风卷怪之岛等。科亚镇上的工匠可以帮助修复毁坏的太阳王装备，以及制造魔眼血刃，条件是具备所需物品及完成其交付的任务。

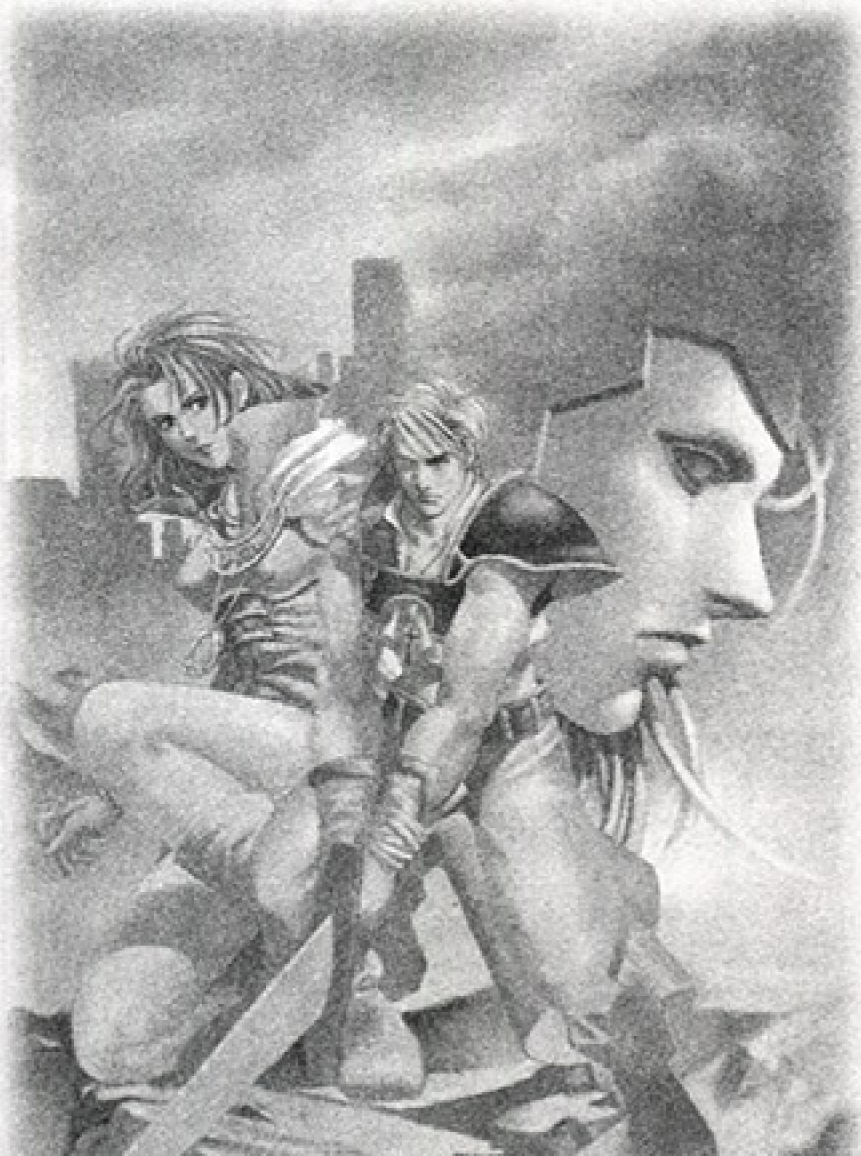
达库尔王城

到达达库尔大陆之后，队员会分成二组潜入达库尔王城，菲利克斯一组，会得知达库尔的阴谋，并且取得苍鲸号的研究图；伊丽卡一组则会在达库尔古文明研究所内救出莎拉夏曼。任务才刚完成，想不到买不到苍鲸号的达库尔，这次以暴力夺取，于是主角一行人必需再次重返戒备更加森严的达库尔，夺回苍鲸号。

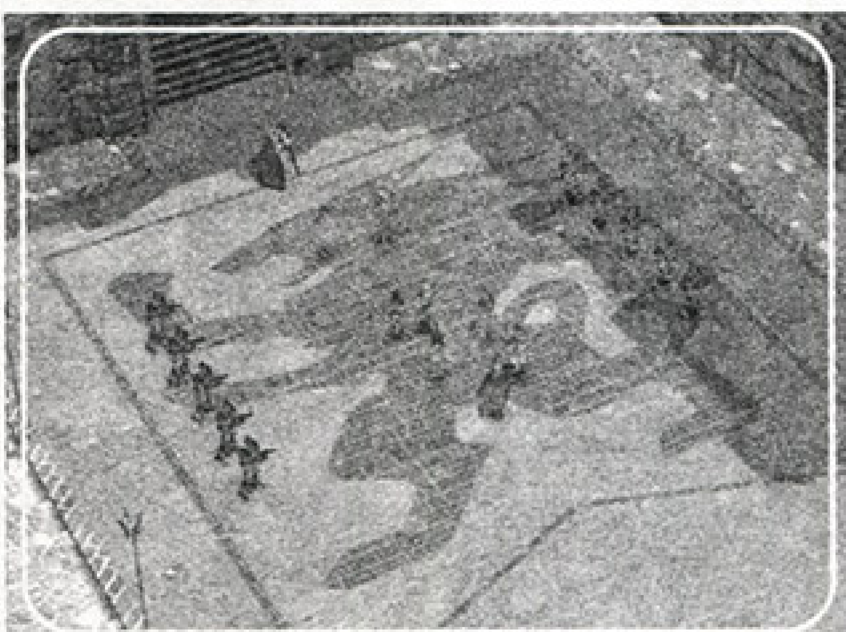
苍鲸号位于达库尔王城的天台上，在闯入之后竟然升空，在历经了一连串波折，并且见证了苍鲸号可怕的威力后，再度夺回了苍鲸号控制权，顺利返回鲁那夫。







外世界



因为李龙铁的大意，竟意外发现苍鲸号能飞出禁断之壁，因而开启了人类在禁断之壁外冒险的新纪元。在外世界能发现太阳之岛、神之岛、理想国观察所A、B等处。只要在世界各处集满九座天使像，将其一一放置在神之岛上的天使座上，就可获得天使圣击团召唤兽；在解决理想国观察所B的电脑暴动事件之后，可以获得ZX－9召唤兽；而理想国观察所A则会遇见ZEX11790与ZEN27454二位观察员，他们会交待不可将外世界情形告诉理想国中生活的人类。

为了是否将外世界的发现告诉国王，菲利克斯和克莱儿还因此吵了一架。隔天国王又托付菲利克斯一项新任务－拉尔圣殿内有海鳗骚扰镇民生活，希望一行人前去调查。

抵达圣殿后，伊丽卡竟遭海鳗咬入水中，将圣池旁的三只圣兽，以红、绿、蓝的顺序开启的话，可以释放圣池中的水，以进入池底营救伊丽卡。伊丽卡可在底部的巢穴处被发现。在李龙铁击破池底巨岩后，所有人必需在时间内逃出。池底某处的圣池之钥可以开启所有圣池内的宝箱，其中包括一座天使像。



理想国的存亡



成功完成任务之后，又回到了鲁那夫，此时野心勃勃的达库尔，竟妄想以苍鲸号攻击理想国观察所，此举造成圣母的忿怒，因而以可怕的攻击力，在瞬间毁灭了达库尔的舰队，然而圣母的攻击却震醒了传说中的魔兽，一行人立即赶赴多拉多港弥平祸乱。

观察所人员发现圣母开始具有自我意识，行为已不再受控制，而打算与理想国合作消灭圣母，然而行动失败后反而使圣母决心毁灭理想国，然后再重建之，于是拯救理想国的唯一方法，只剩下冒险侵入方舟，从内部摧毁圣母了。时间已十分紧迫，理想国的存亡，就看菲利克斯一行人否能在时限之内，及时阻止圣母的毁灭性攻击了...。 S&C







攻略要则

一、游戏初期，将驻守在三个主城外的兵种分类，等级较低的，努力攻城掠地、取得金钱；等级高的，派去镇守边境，时候一到再顺势向外攻。

二、游戏初期请不要急忙生产兵种，此时敌人同我方情形相同，都在自己的领地内，所以应该先行将攻占来的城池升级，然后生产较为高级的兵种，方便击溃敌人。（因为每个国家最多只能生产40个兵种，就更应该尽量以等级高者为主，否则后期可能会很辛苦。另外，每个国家都大约有两座以上的城池是可以生产五级以上的高等兵种，请善加利用。）

三、请记住，只有英雄能够进行探索任务，而且由于游戏地图是开放式的，因此可以快速寻找地图上的地点，让他去执行任务。（或者，参考以下的重要据点座标位置也行！）

四、注意地形的变化，多调整几个角度善用兵种的每一个步伐，在某一些地方可以听到传言、加入英雄或新的兵种。

五、将边境等级高的兵种，编为三个左右的小队，进行团体围攻的侵略行动，或攻击的时候可以大约算一下距离，以诱敌的方式逐一清除敌人会比较轻松不费力，甚至遇到等级较高的兵种也可以全身而退。

（注：这些要则仅供参考，可别视为铁则哦！）

米迦大陆全图



◎斯凯国《翼王—羽翔姬》篇◎

地理位置：阿比王大陆　兵种：以空行系为主

故事概述

斯凯国的女王为龙王轩凯所伤，女王虽然肉体仍活着，但是灵魂早已离去。一日，大神官疑为凶兆，于是便决定将女王的肉体在三天后迅速火葬，不料，在女王凤舞姬体内沈睡十三年之久的羽翔姬为持善神唤醒，于火葬前一刻脱离困住她的子宫，然而她虽然顺利免去火劫，双眼却无法张开，直至她父母亲的灵魂来到床前引导她，她才因为父母之爱完全苏醒，成为斯凯国的新女王，并且决定一统米迦大陆．．．。



初期资料

光羽城：斯凯国主城之一，位于光羽湖的后方，前有千尺山做为屏障、王城历史较为悠久，人口的稠密度最高。（吸血蝙蝠、妖鸟、飞马）

莉丝城：斯凯国主城之一，位于光羽湖中央靠左，后方为千尺山，因位居湖泊前端，是为斯凯国历年来的边防重镇。（吸血蝙蝠、妖鸟、飞马）

圣比特城：凯斯国的主城之一，拥有斯凯族最庞大的军队，生产部队亦是三城之最，商业较不兴盛主要以工铁业为主。（吸血蝙蝠、妖鸟、飞马，翼人）

弓月神殿：受母神阿比王祝福的神殿，因此斯凯民族经常前往此地朝奉持善神阿比王，每年的持善祭，更是涌入数万的人潮。

阿比王大陆上的重要据点

地点	座标	说明	出现敌人
尼斯塔国	X115，Y37	中立国，位于尼安冻原北方，一年四季大都是白昼，气温十分低薄，因此居民不是十分众多。	吸血编蝠、妖鸟
安赫伯国	X128，Y86	中立国，位于尼安冻中央，因邻近浅滩，渔业较为兴盛，是阿比王大陆上最早兴起的国家。	吸血编蝠、妖鸟
哥尼罗恩国	X140，Y52	中立国，与玛珐国关系不良，常常在雪原洗劫玛珐国的食粮，而有“雪盗”之称。	吸血编蝠、妖鸟
玛珐国	X173，Y102	中立国，位于葛马雪原右端，与斯凯国关系友好，因地缘因素，人民新形成一项“冰钓业”为生。	吸血编蝠、妖鸟
南斯琼国	X173，Y118	中立国，位居于南柯大冰原的南方，以海钓为主，人们善良纯朴，经济上均能自给自足。	吸血编蝠、妖鸟、飞马
柯日国	X189，Y39	中立国，科日城，旧世界残存下来的古城之一，位于南柯大冰原的北方，以旧世界的狩猎方式维生，较不富裕。	吸血编蝠、妖鸟、飞马
迈德森海港	X192，Y125	位于阿比王大陆的东南方，是目前此大陆唯一海港，由于可以生产颇具威力的空中战舰，不少邻近国家想占为已有。	空中战舰
萨瓦国	X209，X86	中立国，海洋贸易与渔业十分兴盛，亦是与修门国互通贸易的据点，人民混杂斯凯国与修门国，民风较为开放。	吸血编蝠、妖鸟、飞马

蒙朵废墟	X127，Y68	位于阿比王大陆境内，三面环海，目前仅有北侧的冰桥为唯一通行管道。
玫朵珥废墟	X132，Y107	位于阿比王大陆西南方，西边为海，北侧有冰桥，尽管处在冰冻的地带，依然不减前来探勘宝藏人潮的热情。
紫日洞窟	X153，Y109	位于阿比王大陆的北方，由于深处在冰冻的雪地上，因此极少有人发现此废墟的存在，附近有冰冻盔甲作为路标。
苏摩废墟	X158，Y36	洞窟内拥有一座温泉，不少的观光客到里面冲泡温泉，据说紫日温泉能够疗伤，因此洞窟里里外外的人络绎不绝。
天羽金矿	X159，Y86	斯凯国的经济支柱，由于近年来采集过甚，曾传出宝窟被挖光的传闻，母神阿比王再度施予法力使之不于匮乏。
轩兹宝箱	X173，Y47	冰冻两千年的不明宝箱，位于阿比王大陆冰原上，因探勘路程有点困难，因此未曾有人知晓宝箱内的秘密。
水晶洞窟	X176，Y135	盛产紫水晶，目前仍有不少采矿工人前来采取水晶，但近日曾发生工人被不知名猛兽咬死的意外事件。
精灵废墟	X197，Y89	位于阿比王大陆的东南方，并位在冰原的中央，四周都是浮冰，由于四季寒冻，因此从未有人探勘过其内部遗迹。
恋姬村	X201，Y61	传说中古代美女恋姬的出生地，16岁因与爱人投河自尽后，村民为纪念这位少女，以村名纪念这位痴情少女。

◎德耳蒙国《冥王—法尔》篇◎

地理位置：海帝斯大陆　兵种：以不死系为主

故事概述



法尔是德尔蒙族的吸血鬼，当他因为不满现状而蠢蠢欲动的同时，却让他发现了七大封印的秘密，于是法尔到古老的神殿中请求邪神赐予他力量，出卖了自己的灵魂与肉体。邪神在他的召唤中到来，并赐予了他力量，而他则负责取得全世界，不久他便取而代之成为德耳蒙族的新王，誓言拥有全世界...。

初期资料

囚灵城：德耳蒙国的主城之一，历代囚禁过数万个灵魂，据说此城具有生命，长期居住在此城中，灵魂会被城池吸收过去。（骷髅兵）

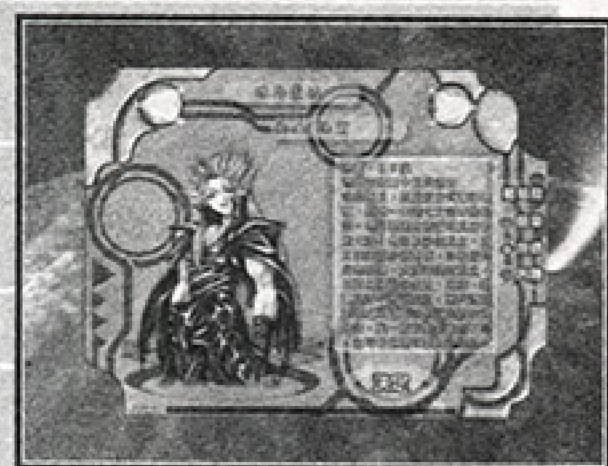
枯鬼城：德耳蒙国的主城之一，凡人不敢接近的著名鬼城，仅有德耳蒙族或是不死系的生物敢栖息在此城中。（骷髅兵）

贝珑夫城：德耳蒙国的主城之一，位于无底沼泽中，城内沼气过剩，因此不太适宜人居住，开化比前两座王城来得落后。（骷髅兵、殭尸）

诅咒神殿：德尔蒙人惩治叛变族人的祭坛，用血洗作为祭祀神殿的崇高表征，神殿外围的血腥味令人不寒而栗。

海帝斯大陆上的重要据点

地点	座标	说明	出现敌人
娜美安达国	X259，Y368	中立国，时常被德耳蒙国入侵，国力薄弱，女居王娜美安达而与德耳蒙种下深仇大恨，因此境内战火四起。	骷髅兵、殭尸、木乃伊
休斯国	X291，Y338	中立国，与娜美安达国为姻亲国，国力普通，国王修斯王也是娜美安达女王的夫婿，两国共商将与德耳蒙国开战。	骷髅兵、殭尸、木乃伊
博尼西林国	X303，Y411	中立国，位于左德蒙沙漠中央，邻近魔岩走廊，是当时兴建走廊工程时，材料与人力的补给站。	骷髅兵、殭尸
炙炎国	X342，Y376	中立国，位于黑砾大岩漠南端，一年四季十分炙热，草木不生，就连同周围的石头都会遇水沸腾。	骷髅兵、殭尸
牧子爵国	X343，Y355	中立国，古代牧子爵的硐堡，城中有许多关于牧子爵的传说与图腾印，居民大都日落后出现。	骷髅兵、殭尸
不加勒国	X355，Y339	中立国，位于黑砾大岩漠东方，算是海帝斯大陆中较为平静的小国，国力富庶，人民十分团结。	骷髅兵、殭尸、木乃伊
亚鲁国	X360，Y391	中立国，位于右德蒙的沙漠中央，四周邻近绿川，因此水源十分充裕，交通工具倚赖“沙舟”航行沙漠。	骷髅兵、殭尸



热茵空港	X286，Y410	位于海帝斯大陆之西南方，设置于沙漠境内，因此在运输材料上将比其他空港花更多的时间。
暗黑宝箱	X238，Y370	位于海帝斯大陆西方的无人岛上，据说藏有无法计算的奇异珍宝，但是前去探索的人们最后都失去了踪迹。
塞布拉废墟	X261，Y348	位于海帝斯大陆西侧顶端，四周有其特异的巨石围绕，考古学家发现旧世界的人们曾在这里祭祀赛布拉女巫。
索可夫废墟	X285，Y396	位于海帝斯大陆的西南方，临海，上方则为无尽的大沙漠地形。
阎鬼金矿	X317，Y353	六国中最深的金矿，据闻凿至最深处，便可窥见真实地狱的形貌，矿坑内经常可听到鬼哭神号的咆哮声。
冥府村	X321，Y374	德尔蒙国唯一的村落，一片死寂，虽富藏石油，却因为村庄的暗黑势力而招致废村命运。
法王洞窟	X323，Y318	僧侣法王在此修行，最后得到升天，洞窟内仍可看到法王的乾枯肉身，许多僧侣每年于“法王日”举行朝奉仪式。
龙风牙废墟	X329，Y396	位于海帝斯大陆的中南方，四方皆为沼泽，相传此处盛产龙族圣牙，外侧怪石亦相传是由龙风牙所制。
雅比废墟	X350，Y332	位于海帝斯大陆境内，靠近魔岩走廊，因此经常有许多商队会路经此地暂作歇息。
泰坦废墟	X359，Y374	位于海帝斯大陆的东南方，西侧有人面狮身雇像，相传为泰坦巨人的发源地，现已变为废墟。
玄观洞	X360，Y380	洞窟里面十分潮湿，再往里头走，水坑深度接近一般人的高度，曾有小孩在里头戏水，意外找到黄金戒指。

◎圣罗克国《圣王—尤里安》篇◎

地理位置：桑德大陆　兵种：以山行系为主

故事概述

小时候，尤里安因为不知名的原因被迫与母亲分开，母亲在离开前交待，要他去寻找自己的父亲，然而时间一年又一年的过去，有一天尤里安认识了一个和蔼可亲的叔叔，他教导了尤里安相当多的东西后，只留给尤里安一把竖琴以及祝福后便离去，不久，尤里安继承王位后，决定解放族人们的自由，并且跟其它五个国家对抗，寻找双亲以及迟来的答案...。



初期资料

凯因之城：圣罗雅克国的主城之一，为纪念第四代族长凯因，里面搭建凯因等身肖像，以纪代当时参与圣战的凯因英姿。（狼）

圣蓝修城：圣罗雅克国的主城之一，位于桑德大草原上，前身原是中立国，后降服于圣罗雅克国第四代国王凯因的德泽。（狼、半兽人）

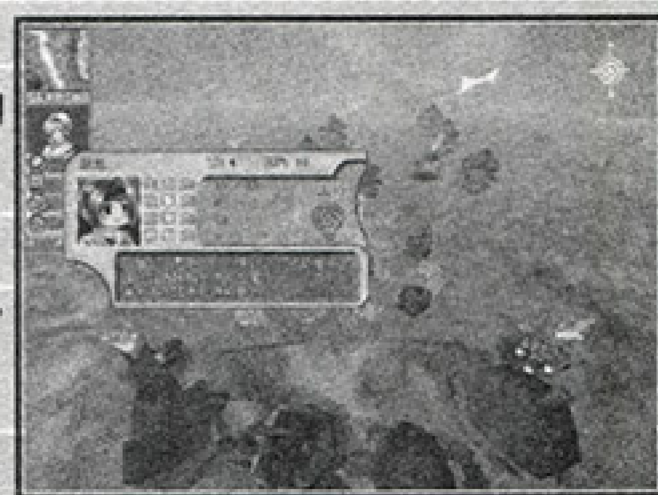
王命城：圣罗雅克国的主城之一，圣罗雅克族母神桑德所应许之地，亦是圣罗雅克族文化的发扬地，年代已有千年之久。（狼）

星之宫神殿：前圣王克里斯经常喜欢在此观星，因此特别在这里搭建神殿，白天供奉太阳神桑德，夜晚则为观星的最佳场所。

桑德大陆上的重要据点

地点	座标	说明	出现敌人
树窟国	X103，Y171	中立国，整座城是由一座古树改建而成，位于桑德大草原中央，气候乾燥，城内由树枝搭盖，因此十分凉爽。	狼、半兽人
沙利亚国	X106，Y229	中立国，位于失子森林境内，西方有百达尔群山脉作为天然屏障，物产丰富，与圣罗雅克国有贸易上往来。	狼、半兽人
乌日安国	X123，Y237	中立国，位于邱比那亚河域上，每年在河上举行划船祭，吸引不少外国人前来观看。	狼、半兽人、毒蜘蛛
厄基之国	X132，Y243	中立国，位于湿地之上，邻近圣雅克国与瓦特国的边境，亚人种占人口总数，设有两国出入境关口。	狼、半兽人
水晶国	X134，Y235	中立国，位于圣罗河下游，下方紧邻亚克三角洲，因河域盛产水晶而得名，同时也经营远洋贸易。	狼、半兽人
蔚蓝空港	X145，Y230	位于桑德大陆之东南方，为桑德大陆上唯一的空港，生产保垒频繁，有不少科学家前来研究最新的开发技术。	空中堡垒
精灵国	X154，Y241	境内人民奉精灵为吉神之物，国内男少女多，采一夫二妻制，文明发展较为落后。	狼、半兽人、毒蜘蛛
玛轲国	X242，Y379	中立国，位于维克半岛内，民风纯朴，出产海贝类，其中最赋盛名的便是“玛轲贝”，据说可以延长寿命。	狼、半兽人、毒蜘蛛

克隆废墟	X80，Y189	位于桑德大陆西侧，东边有山脉笼罩，前后有巨石，地区隐密，因此鲜少有人发现并前来采勘。
帕兰萨废墟	X83，Y149	位于桑德大陆的西北方，面海，右侧有山脉作为屏障，富豪帕兰萨女爵搜藏宝物之地，去逝之后便乏人管理。
白雷洞窟	X100，Y209	旧世界闻名“白雷剑”之剑冢，目前已变为洞窟，传闻已有人挖掘到白雷剑之剑柄，因此许多剑痴慕名前来。
西赛悠废墟	X110，Y241	位于桑德、薇妮普大陆的过渡沙漠境内，近海，北侧有高山作为屏障。
瑰雷宝箱	X112，Y206	桑德大陆境内唯一的宝箱，外表以稀奇的瑰雷红石作为装饰，前去探勘的人都未寻得宝物，因此有人质疑是否有真有珍宝。
曼尔沙村	X122，Y225	森林气息颇为浓厚的村落，盛产奶酪，有“奶油村”的名号。
圣林金矿	X123，Y191	千年埋藏在森林深处的传说宝矿，早期开采的人们曾被传说中的“诅咒”所困扰，因此有许多人不敢前去采矿。
路路儿废墟	X133，Y173	位于桑德大陆之东北侧，临海甚近，附近并有两座卫兵塔座落在此。
神乡洞窟	X135，Y212	被誉为众神故乡的最早发源地，曾有多只凶猛的守护兽居住在里面，误闯的猎人曾在里面发现奇怪的巨大骨头。



◎瓦特国《龙王—艾修斯》篇◎

地理位置：薇妮普大陆　兵种：以海行系为主

故事概述

艾修斯好不容易见到父亲凯轩王了，但是他却躺在床上动也不动，后来才得知他的灵魂被精灵女王给囚禁起来，因此凯斯王的嫔妃及子女们，每一个人都对王座虎视眈眈，艾修特也因而遭受到欺凌。几年后，一日，艾修特被一个奇特的声音召唤来到父亲的床前，并得到大家期待已久的龙牙刀，成为瓦特国的新任国王。但是艾修特必须找到精灵女王冰朵，并释放凯轩王的灵魂才能够使龙牙刀恢复以往的神力，可是艾修特的野心似乎并不只有如此而已...。



初期资料

剿龙城：瓦特国主城之一，因祖先轩凯曾经驯服过地底一只猛龙而闻名许久，是历代瓦特国的国都。（史莱姆）

达达城：瓦特国主城之一，位于桑比湖的西北方，为先王轩凯千百位宠妃的后宫寝殿，因此风景宜人，花园遍布满城。（史莱姆）

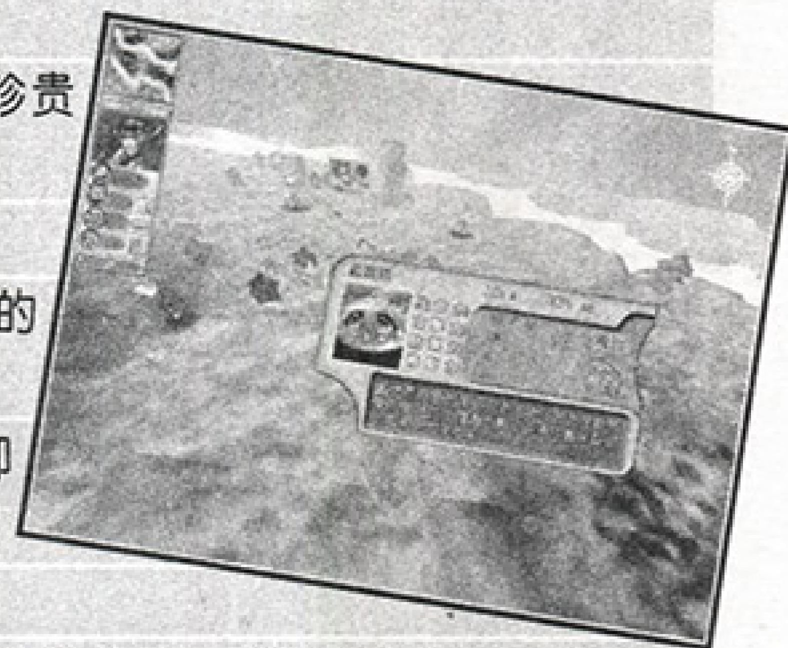
希比兹城：瓦特国主城之一，为先后希比兹居住之所，由于晚年希比兹被轩凯遗弃后自尽，因此城中常传出鬼魅出现的谣言。（史莱姆、小海盗）

藻之神殿：昔日龙王轩凯在位期间所建立的神殿，由于轩凯王喜爱美色，因此神殿里的神官都以女性为主。

薇妮普大陆上的重要据点

地点	座标	说明	出现敌人
那雀国	X84，Y274	中立国，位于北原湿地的西北端，此地盛产“木乔”这种特异农作物，人民常将整批货物运至桑比湖附近兜售。	史莱姆、小海盗、水妖
特依国	X158，Y300	中立国，两边由薇妮普主水域所环绕，运输工具依赖船只，主掌薇妮普大陆的贸易，国力富庶，因此被不少国家所觊觎。	史莱姆、小海盗
桑比国	X162，Y285	中立国，位于桑比湖泊中，是薇妮普大陆商业货运的最大的集中市场，每日涌进大批商人到此进行商业交易。	史莱姆、小海盗、水妖
培耳国	X171，Y325	中立国，位于桑比苔原的中央，地质十分潮湿，因此常传出大规模的传染病，人口数十分稀少。	史莱姆、小海盗
柏妮丝国	X191，Y329	中立国，位于薇妮普大陆南方，南原湿地中央，领地曾蒙召爱神赐予幸福，因此土地肥沃，人口稠密。	史莱姆、小海盗
梅杰海港	X196，Y305	位于薇妮普大陆之西南方，为此大陆唯一生产空中堡垒的空港，由于属于军事重地，因此禁此外人任意进入。	空中堡垒
安息之国	X121，Y269	中立国，位居于北原湿地的中央，历代为神官修练之圣地，居民多为神官子嗣，不喜好战事。	史莱姆、小海盗
葛法国	X221，Y339	中立国，薇妮普大陆唯一位在离岛的中立国，边守圣罗海峡的重要地点，因而获得“圣罗海峡之眼”的称号。	史莱姆、小海盗、水妖

拿约废墟	X98，Y272	位于薇妮普大陆境内，两旁有水域经过，传为一位战士拿约修习的地方，最后因拿约不明原因自杀，而变成荒废之地。
卡力司废墟	X146，Y255	位于桑德大陆与薇妮普大陆的过渡地带，四周环绕沙漠，四百年前曾为村落，后因乾旱而人群远离成为废墟。
囚灵宝箱	X148，Y290	传闻囚禁了轩凯王嫔妃达蜜儿的灵魂，宝箱中亦遗留了她当年所配戴的珍贵首饰，因此宝箱曾遭受不少盗贼侵袭过。
水里金矿	X153，Y314	四处环绕河流的特殊宝藏，由第一代先祖开发完成。
土库村	X168，Y299	具有特殊民情的村落，村内盛产珍兽“土库”，传说曾救了上一代村长的性命，因此取名土库以表达村民的感恩。
拉罗洞窟	X178，Y293	邻国贵公子拉罗曾经在此抓到独角兽，并食其兽角以保青春永驻，不久却暴毙而亡，传言为自然系精灵的复仇。
耕黎废墟	X203，Y316	位于薇妮普大陆的东南方，座落于沼泽地带，四季潮湿，地势高耸。
秘石洞窟	X206，Y308	一个无名的魔法师，在临终之前将毕生的魔法篆刻在一颗称为“秘石”的石头上，并埋藏于此。



◎依坦勒国《智王—丝·达莲娜》◎

地理位置：伦娜大陆　兵种：以精灵系为主

故事概述

丝·达莲娜在幼时便因为战争而与母亲被迫分离，度过了几年的岁月，她变得早熟而且具有领袖气质，然而依勒坦王很快便过逝了，为了遵照父王的遗命，她回到了月见城，并且下定决心光耀依勒坦族，让族人们完全重生...。



初期资料

月见城：依坦勒国的主城之一，依坦勒族的主要发扬地，因每夜都能窥视满月之月光，城名便是由此而来。（水精灵）

赫鲁城：依坦勒国的主城之一，此处曾传出在伦娜河中沐浴，便可窥见月神伦娜的神话，因此每年涌入大批人潮来此供奉月神。（水精灵）

康奈靼城：依坦勒国的主城之一，位于赫鲁大盆地的边缘，地势较为陡峭险峻，因此在建筑城池时，花费了几十年的工夫。（水精灵、火精灵）

轮王神殿：传说千年前曾为复活僧侣轮王修习之地，许多为求永生不死的依坦勒人，纷纷到此求签，希冀获得轮王的庇佑。

伦娜大陆上的重要据点

地点	座标	说明	出现敌人
子东国	X334，Y272	中立国，位于子东平原的中央，平原上猛兽其多，因此有许多人民遭受其害。	水精灵、火精灵
伊兹汨空港	X337，Y159	位于伦娜大陆与费里修斯大陆过渡地带，昔日两国曾为了空港的领土权而发生多起战争，尔后签订两国共享条约。	空中堡垒
光耀国	X352，Y288	中立国，位于南沙漠内，整座王国建立于绿洲上，因此农业兴盛，此地亦是依坦勒国与德耳蒙国的边境过渡地带。	水精灵、火精灵
巴哈蓝国	X364，Y275	中立国，位于巴哈蓝丘陵的中央，土地十分贫瘠，境内有不少传说是月神的古代遗迹，因此观光娱乐业大为兴盛。	水精灵、火精灵
云姬国	X368，Y196	中立国，大麦为主要食粮，位于希兹河的出海口，因此成为一个运轮货运的海港。	水精灵、火精灵、风精灵
雨朵国	X400，Y227	中立国，整座王国搭建于熔岩上，由于四周草木不生，地贫人穷，经常依赖依坦勒国的经济缓助。	水精灵、火精灵
无尽之洞窟	X339，Y145	根据探索过此洞窟的人们所言，此洞窟没有尽头，传说愈往深处走，便有机会见到地下世界的矮人国。	
貉风废墟	X342，Y292	位于伦娜大陆的南端，邻近过渡地区之沙漠地带，附近有奇特的人面狮身像。	
伊瓦拉废墟	X350，Y232	位于伦娜大陆的中央，靠近伦娜大陆唯一河域，附近的奇特四头石吸引不少观光客驻足浏览，因而掩抑它的风采。	
潘朵拉宝箱	X351，Y203	禁忌的宝箱，位于伦娜大陆之河域旁，人们在夜晚曾听到女人的歌声，许多前去打开宝箱的英雄都死于非命。	
锯疆废墟	X362，Y180	位于伦娜大陆西方，地势十分高耸，相传有异国人的无价珍宝埋藏在深处，又传异国人设下机关，有不少人丧命。	
神脂金矿	X363，Y216	由母神伦娜所祝福的宝矿，因宝矿内布满丰厚的油脂，便以“神脂”为名。	
若云村	X365，Y236	五大精灵共存的小村落，渺无人迹，偶有依坦勒人的旅队行经于此，成为旅人暂歇之地。	
肯内废墟	X371，Y152	位于费里修斯大陆右侧，因屏障不少，所以建筑物损毁的机率比其他废墟来得低。	
南闻洞窟	X395，Y195	赏金猎人曾冒险进入探索，最后都尸骨无存，据说里面的宝藏价值连城，尽管有人丧命，仍有不少人前来寻宝。	
盘克废墟	X395，Y218	位于伦娜大陆东侧，上方为著名的熔岩地带，临海，附近并有一座卫兵塔。	

◎修门国《武王—那古野》篇◎

地理位置：费里修斯大陆　兵种：以陆行系为主

故事概述

一个自马车上摔落的婴儿，奇迹似竟没有被包围的猛兽给吃了。几年后，当时的武王卡妮发现了这个与野兽为伍并身手矫健的少女，武王卡妮替少女取了名字—那古野，并且把她当成自己的女儿般，竭尽所能地教导她所学的武艺。然而命中注定，卡妮的性命必须了结在下一任的武王手上，当那古野对卡妮的逝去而伤心的同时，远处传来一个遥远的声音告诉她，有关她的使命，于是那古野正式接任下一代武王的位置，并以感恩的心代卡妮守护修门国......

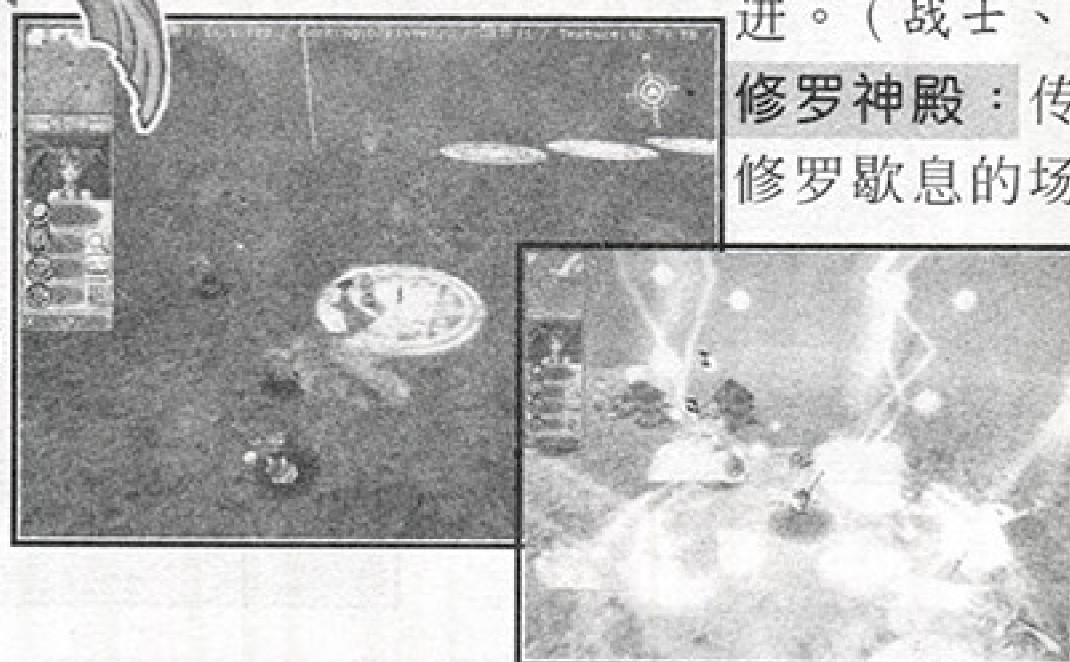


初期资料

巨岩城：位于里昂大平原上，是修门国的主城之一，因城堡由一块巨岩改造而成，因此十分坚固。（战士）

扶龙城：修门族的主城之一，古代时有龙族出没，因此城内有不少关于龙族的传说。（战士）

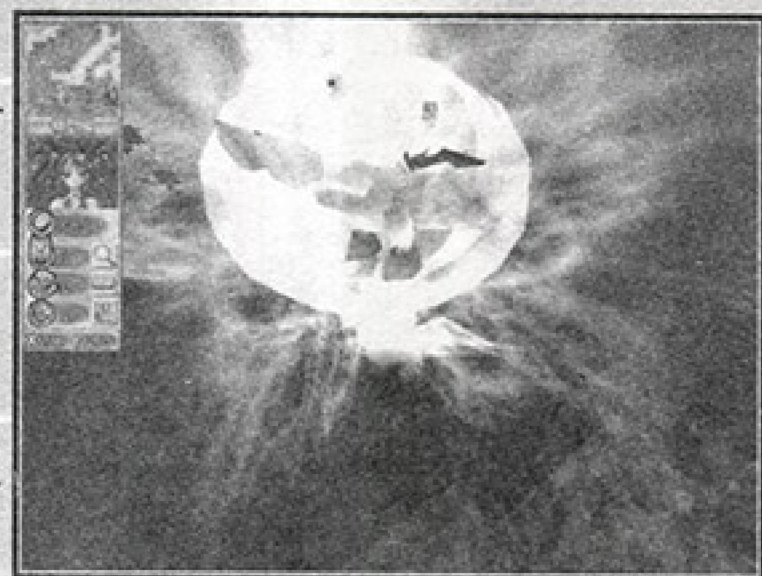
丹提城：修门国主城中最小的城堡，是修门族最近刚兴建的城池，因此在各种装备上比其他两主城来得先进。（战士、弓箭手）



修罗神殿：传为旧世界神兽阿修罗歇息的场所，后人因在此捡到阿修罗的鳞片，便在此搭建神殿加以供奉。

费里修斯大陆上的重要据点

地点	座标	说明	出现敌人
翠比斯国	X226，Y205	中立国，被翠比斯森林所环绕，城市规模较小，不喜欢与其他国家互通有无，属于较为封闭型的小国家。	战士、弓箭手
菲利尔国	X236，Y166	中立国，位于田园森林内侧失落之城的左端，因靠近炎舞走廊，因此是修门国与圣罗雅克国贸易集散地。	战士、弓箭手、重装甲兵
塔尚亚国	X241，Y125	中立国，位于塔尚亚雪原之上，境内人口稀少，人民多以畜牧业为主，因此境内人民的狩猎技术十分纯熟。	战士、弓箭手
梅罗国	X252，Y202	中立国，位于旧世界的失落之城境内，城内人口是旧世界的子孙遗族，城池造型也趋于古代风格。	战士、弓箭手
盖特蒙国	X300，Y188	中立国，位于费里修斯大陆东侧台地内，因为地势较高，因此地域屏障较佳。	战士、弓箭手
拉卡曼废墟	X244，Y206	位于费里修斯的西南方，左侧有卫兵塔，上方有怪异岩石，据说废墟境内藏有宝藏，但探勘队伍仍稀稀落落。	
千夫斩宝箱	X248，Y193	修门国一修武将所遗留下来的宝箱，据说必须斩掉一修冤魂方能得到宝物，因有许多英雄不敢轻举妄动。	
颜芙村	X253，Y157	平凡的小村庄，在经过一次火灾后，居民迁移到别村居住。	
辛德金矿	X267，Y171	自旧世界以来便存在的金矿，里面充满了许多宝藏，曾经被视为旧世界三大金矿之一。	
圣彼得废墟	X275，Y128	位于费里修斯大陆境内，恰巧座落于费里斯名火山之前，旧世界时为大教堂，现已变成废墟。	
冬龙洞窟	X291，Y186	因传说冬天曾听到类似龙鸣的声音，因此洞窟之名便由此而来。	
阿尔摩洞窟	X311，Y126	木匠阿尔摩所开垦的矿坑，后因挖掘不到任何宝藏，遂荒废在此，而后代子弟亦无暇经营，最后便落为无人洞窟。	



结语

以上的座标位置为大约纪录，另外兵种方面则是以初期资料为主，请大家努力升级城池吧！

联谊厅



精品赏析①



裘新专访

卷头语

软件销售行业中，游戏软件产品因其特殊性所以销售表现也比较特殊。之所以说游戏软件具有特殊性，主要是基于以下几点原因：

1：销售群购买目的为纯娱乐性而非应用性，实际来说游戏软件的娱乐性和应用性大致是统一的。

2：个人用户比例远远大于商业用户，因为游戏软件的娱乐性，所以可以判断绝大部分购买者是为个人目的而购买。

3：购买用户结构不同，游戏软件的购买者中无个人独立收入的学生占了很大一部分。而国产游戏软件，在近年内一直艰难的发展。国内游戏者对于国产游戏软件的感觉是十分微妙的，很有"哀其不幸、怒其不争"的意思。



国产游戏软件需要同时与外国同行业者和盗版软件做竞争，国产软件的敌人是在盗版市场售价10元的大制作游戏和自己的盗版软件。众所周知，在近几年内，由于国内打击盗版的力度增加及国内电脑使用者正版意识的加强，国内的正版软件销售行业成绩有所提升，但无须讳言，我国目前的正/盗版销售比例还远远不能达到一个正常的比例。

1998、1999年这两年称为国产游戏的失望之年，中青旅尚洋公司在推出《烈火文明》之后并没有收到预期效果，最终导致退出游戏市场的开发。与此同时一大批国内的大小游戏制作组纷纷倒闭，国内游戏市场在众多人的期许下再一次颓然倒地。

但是就在这种大市场环境下，金山软件公司西山居制作组的游戏产品仍然取得了良好的销售成绩，在与业界人士的接触中，我曾经数次听闻很多游戏开发者对西山居的市场及制作开发运作模式表示认同。金山公司西山居的裘新作为游戏开发公司的一员，意在从几个不同的角度探讨对国产游戏行业的认识；它仔细的分析了国内的游戏行业并提出了自己的见解，这些见解无疑会给我们一些新的启发。



大致归纳为六组问题

第一组问题：敏感题材更利于商品运作

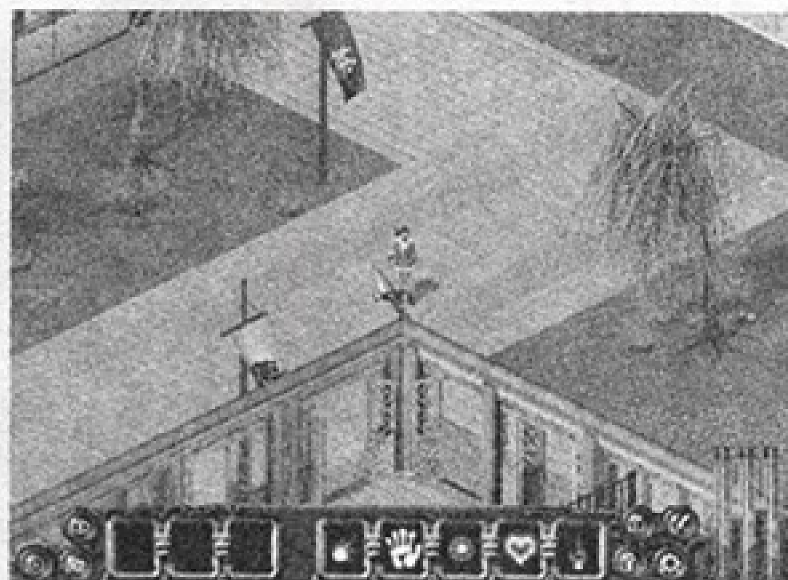
询问理由

金山公司的作品《决战朝鲜》创下了16万套的销售业绩(包括OEM)，该游戏是以几十年前的那场战争作为背景，在尚未推出的时候就引起了大家的普遍关注。此外，金山公司出品的游戏大部分都是以爱国主义为题材的作品，以爱国主义为题材是否能帮助游戏取得良好的销售业绩呢？

问：金山最近的游戏除了《剑侠情缘2》之外，都是爱国主义题材的，比如《地雷战》和《决战朝鲜》，请问金山是不是对爱国主义题材的游戏比较感兴趣？

裘：应该说，《地雷战》和《决战朝鲜》并不能算是纯粹以爱国主义为概念的游戏。制作《地雷战》的时候，我们认为国内目前有很多人需要回顾历史，当然制作这个游戏的时候确实想过有教育的目的，如果做的好，还可以让它打入教育市场，不过这个市场后来没有推广下去，但本身就这个游戏而言，我认为还是成功的。整个

联谊厅



游戏本身很有亲和力，并不是说教的那种风格，可以不知不觉的感染你，至今盗版市场《地雷战》都还在卖，说明这个产品的耐玩度还是相当高的。

值得一提的是，这个游戏的游戏类型属于战棋类游戏。这种游戏对技术要求并不是很高，画法上也并不精美。所以很多新潮的玩家也许会觉得这个游戏比较土，哈哈。

问：有一个报导，说我国某地方的驻军把《地雷战》和《决战朝鲜》当成爱国主义题材的教育工具，对这一点您是怎么认为的？

裘：这个我不知道，不太清楚，大概是这个部门自行挖掘了这个游戏的深度，我想这是他自己的一个想法。但是我想《决战朝鲜》本身应该是一个仿真的战棋游戏。当然后期出现的轰炸大使馆事件也是一个巧合，给人的感觉是这个游戏是爱国主义题材的。其实我们最初的考虑是敏感题材更有利于商品运作。第二个，这个游戏的真实度比较高，每个游戏中的战役，地图，包括武器都是真实的。这个游戏的微缩地图是完全按照实际情况设置的，我们的策划把每一个细节都研究了，游戏做完，他都成为朝鲜问题专家了。

问：那么这些游戏里是否包含了爱国主义的教育意义呢？

裘：教育意义是个说法，比如《地雷战》和《决战朝鲜》，我们没想教育什么，但是它自然而然的形成了教育意义。因为游戏也是文化，文化就必然会牵扯到政治，教育。Hollywood大片里都有政治和教育，但是它也是娱乐产品，娱乐和政治有时很难分开。

问：那么5.8事件对决战朝鲜的刺激作用有多大呢？

裘：我感觉刺激作用是不小的，当然最本质还是这个游戏本身的质量。这可以说是一个意外事件，这个事件给整个游戏增加了20%～30%的销量。

问：那么大家对于这个游戏给出的反馈如何呢？

裘：反馈的数量并不是特别多，这可能和它的销量有关，但是从反馈的意见上来看，持肯定态度的人非常多，这种游戏也许不会成为销售大作，但是在一些特定的人群里肯定非常受欢迎。

结论：正如裘新先生所说的，对于游戏来说，敏感题材对于市场运做的帮助是巨大的，尚洋公司的第一个产品《血狮》就是采取了敏感题材作为游戏本身的背景。最初的市场宣传非常成功，如果当年游戏的质量达到仅仅能够让人们玩下去的地步，尚洋就将获得难以估量的巨大成功。但是因为游戏的先天缺陷，《血狮》给了中国的玩家重重一击。

第二组问题：一个产品不再是一个产品，而是一个产品组群中的一员

询问理由

这组问题是以“西山居的下一步计划”为开始的，但是在访谈过程中裘新先生提出了一个理论，要把产品系列化，于是笔者就这个问题具体询问了裘新先生。

问：请问金山公司下一个游戏的发展计划是什么呢？

裘：我们计划以《剑侠情缘2》的本身为基础，衍生出一系列产品，当然也包括《剑侠情缘2》的网络版，Online Game。现在我们内部的名字叫“武侠世界”，明年我们会做出一个真正的网络游戏，就像《网络创世纪》一样，可以让很多人在Internet上玩。

现在游戏也在向几个方面分化，单机游戏和网络游戏之间的界限已经很明显了，单机游戏是网络游戏的基础。现在的《剑侠情缘2》可以看成是我们“武侠世界”的一个客户端程序，是将来我们网络游戏的基础。

问：现在金山公司也决定向网络方面发展？

裘：“武侠世界”已经投入制作了，另外我们还会在目前《剑侠情缘2》的引擎基础上做修改，然后加上策划和新的情节，做更多题材的游戏，比如我们可以把各种武侠小说的情节加进去，我们可以出外传，出任务版。以后我们可能会推出一个个任务版，把大家熟悉的一些武侠小说里的场面都加进去，不断的推出资料片。《剑侠情缘2》是我们做的这个引擎的第一个游戏，它耗费的时间很长，做了两年多，研发投入非常大。但是要是做第二个类似的游戏就只要一半的时间，作第三个就可能只要8个月。

问：就是说采用目前的引擎加入新的剧情。

裘：是的，加入一些中国玩家非常熟悉的内容，《剑侠情缘》实际上是一个平台，这个平台现在还有一些缺陷，比如策划上的缺陷，情节上的缺陷，但是我建立了这个平台，在这个基础上加强策划加强情节加强流程管理，我就真正能作出非常多的好游戏。

联谊厅

结论：用老引擎填加新剧情，精明的日本厂商经常会用这种方法。这个方法能最大的挖掘引擎的价值，从而令成本降低。但是首要的前提是要有远景规划的眼光和科学合理的分配能力。不管怎麽说，西山居的这个发展道路是已经被其他公司证实成功的，但在国内市场的结果如何，还需拭目以待。

第三组问题：盗版、伪正版、低价化

询问理由

盗版问题一直是国内软件销售市场的顽疾之一，目前又出现了带有中国特色的伪正版，中国软件生产厂商对此深恶痛绝但毫无办法。

1998年，金山软件公司率先掀起了红色正版风暴，开软件低价销售之先河。无数的消费者盛赞此种行为，但也有人认为低价位软件会导致低收入低投入的现象，最终会损害中国软件行业，笔者就此问题与裘新先生进行了探讨。

问：下面我们来谈谈盗版的问题吧。

裘：中国市场现在出来的问题很严重，1：盗版问题；2：伪正版问题。这对游戏厂商影响很大，尤其是伪正版。

实际上伪正版问题对代理国外游戏的厂商的打击比对国内厂商的打击要重很多，因为一个国外游戏进入中国，要经过很多繁复的手续，要经过审批，要汉化，肯定要有一段滞后期。但伪正版不管这些，它的速度比你快的多。比如你拿到了国外的一个好游戏，你敢不敢打广告，如果你打了，伪正版先出了这个游戏，那就是替人做嫁衣，可能会血本无归，同时国外的好游戏要想拿下来需要费很大的功夫。

但是还有一个很有意思的问题，不知道你是否注意到，在D2上市之后，一家公司推出了《Diablo II攻略本》，25元钱，卖的非常好。这是卖给谁的？实际上是卖给非正版的购买者的。你说是不是很有意思？

问：最近我在市场上看到了有《剑侠情缘二》的盗版出现，请问您估算盗版给正版的销售市场带来了多大的损失呢？

裘：当然有，我以前估算过，比较流行的游戏，一份正版后面大约有20份盗版。《剑侠情缘》定价比较低，38元，还有一些赠品。盗版影响小了很多，但是我认为还是在1：3到1：5左右。

问：您认为我们目前国内的市场能达到规范的程度吗？

裘：规范还早，离国外的规范还早。现在还有一些正版渠道在卖伪正版。

问：这么看来，国内的盗版问题几乎是伴随电脑成长起来的，您认为盗版现象会消失吗？

裘：不会，永远不会消失，但是市场份额会有变化。比如红色风暴，正盗版的比例基本就是1：1。所有的游戏产品都能达到1：1的份额比例，那就是一个不得了的数位。

问：很多人认为，很多人都在怀疑，金山公司掀起红色风暴，把软件的价格定到很低，到底能否收回成本。红色正版风暴销售的低价位软件经过发行商等渠道，会导致最后开发组得到的利润过低，过底的利润会导致下一步投入更加小，最后软件市场会向小规模小成本风格发展。您对这个问题是怎么看的？

裘：量大就可以，红色正版风暴有很大的量。就剑侠来说，卖了15万，算上OEM的话利润基本就可以了。

问：问题是作为游戏产业来说，开发的时候投入很小的投资，制作也是小制作，最后价格可以压得很低，可能不会做很多大制作的东西。

裘：首先，国内市场是在壮大的，情况也在发展，去年我们的软件售价是28元，今年就变成38元钱了。因为今年的经济形势在好转。其次即使是价格低，有足够的销量也会导致利润上升。最后就是我们还有台湾市场。第四个是有可能走向国际合作的道路，我们和日本，韩国，欧美都有合作的余地，我们的东西有可能在国外卖的很好。

结论：盗版未消，伪正版又来，非法软件市场在今后一段时间内不会消失，这已经是目前软件公司的共识。剩下的问题就是如何在盗版的牙下抢夺出用户？实际上，让用户自己走出来是一个最好的主意。正版软件需要在哪些方面吸引用户群体呢？



小的投人也可能会带来大的收益——只要销售数量足够，这种理论并没有任何错误，但是在中国，在一个充斥十元大作的市场上，一款小制作的游戏软件真的可以达到足够的销售数量吗？如果不能，我们该怎么办？这是一个值得我们思考的问题。

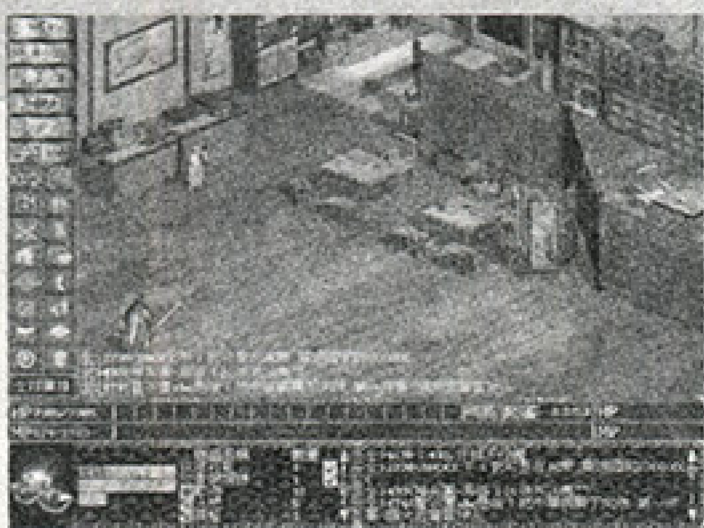
联谊厅

第四组问题：中文游戏优势何在？

询问理由

现在国外的公司开始大规模进驻国内，面对这些比较成熟的国外公司，国产公司面临销售渠道和人员的全方面竞争。面对这些问题，国内的游戏公司将如何应对呢？

问：国内市场目前已经有很多在线游戏了，比如《网络创世纪》和《网络三国》，如果金山公司准备推出在线游戏的话，准备用什么优势与这些游戏竞争呢？换句话说，就是说金山公司的在线游戏准备以什么作为卖点呢？



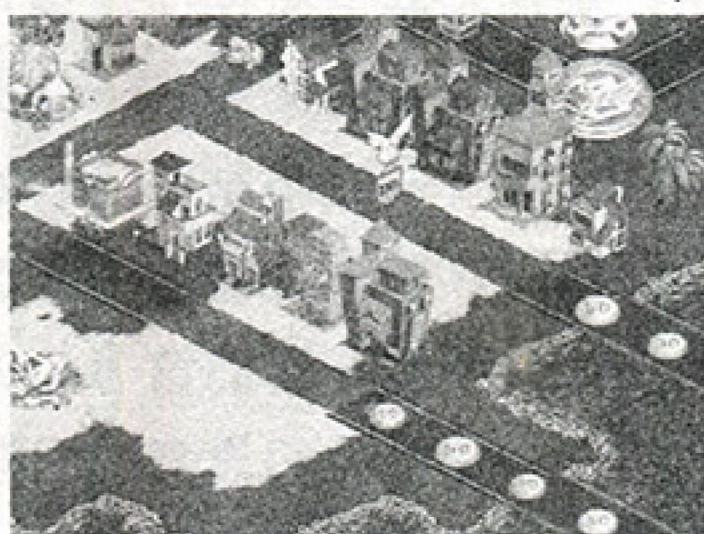
裘：中国武侠，武侠是一个非常好的题材，因为中国武侠这个大题材下有非常多的素材，可以作出很多东西。《万王之王》是欧洲的感觉，《网络三国》包含了战略因素，《网络创世纪》更是和中国文化没关系。那种特色可能是最重要的。

问：确实是这样。

裘：现在看国内的软件市场，你会发现一个特点，我们回顾一下从三年前到现在，国内销售量好的游戏有哪几个？《血狮》，如果不出问题的话会卖的很好，《风云》、《破碎虚空》、到现在的《剑侠情缘 II》、《笑傲江湖》，卖得都非常好。看一看，这些都是国产游戏。所以说其实中国的玩家对中国文化的亲和力是非常非常高的。他们真正需要的也正是这样的游戏。我们去问一下台湾的同行，在岛内卖的最好的是什么？也是中文游戏。中文游戏的市场份额是不小的。这个营业额带来的利润足以养活很多游戏小组了。但是首要的条件是你要能做的好。

问：那么就是说中国游戏面对国外游戏的竞争，还是应该突出中国特色。

裘：本土亲和力，这是最重要的，我认为国产游戏中最成功的一个游戏是《大富翁》，这个游戏比《仙剑》还要成功。它把中国的人文文化表现的非常好。这个游戏的技术要求很低，是个制作组就都能做，但是只有它做了。我和姚壮宪聊过，这个游戏的二三四代在台湾卖了几十万套。





《仙剑》的技术很高吗？并不是很高，但是它卖得非常好，为什么？因为它的情节，它的风格。最中国化的东西都表现出来了。

其实这些东西我们都做得到，从技术上说，西山居现在编几个《仙剑》都办得到，但是我们还没有掌握它最深邃的东西——情节。脚本，分镜头设计，《仙剑》把这些东西做得非常好，他们真的是把游戏当成一个电影来做了。这是我们以后要做的方向。

实际上我们要是把现在的技术都调度好，平心静气的做一个好游戏，肯定会得到成功，只要你做一个好游戏，让每一个人都感觉到好，那还会卖不好吗？

其实我们的资深玩家和普通玩家之间是有不同的。我们在做游戏的时候更多的考虑到普通玩家，而不是资深玩家。

结论：国内游戏最应当注重的还是本土亲和力，这也许对应了“只有民族的才是世界的”这种说法。

第五组问题：中国的游戏软件业今后会走什么道路？

询问理由

目前，国际游戏行业已经向产业化发展。一部大游戏的投资通常与一部影片的投资相近。与此同时，韩国，印度等国家也开始把大量精力投入到游戏制作上，面对这种环境，我国的游戏软件业今后的发展道路是什?呢？

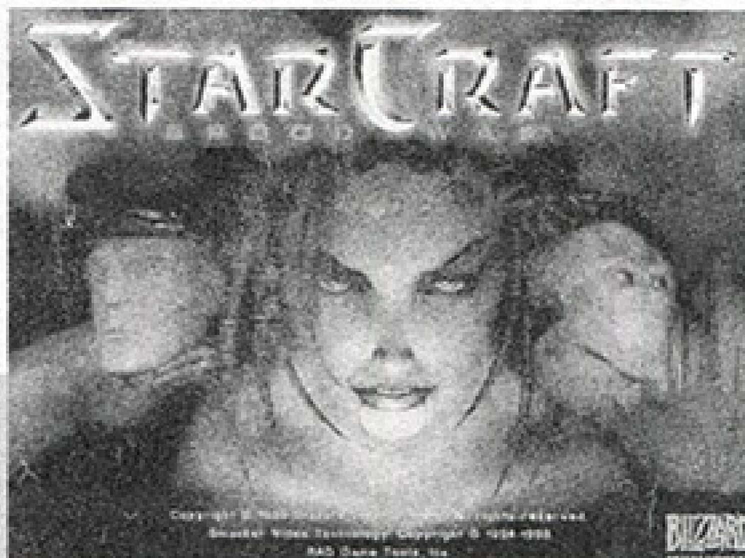
问：据说韩国的游戏开发环境可能好一些。

答：当然，环境超级的好，首先政府非常支持。韩国现在是这样的，只要你出人，其他的东西我政府来出。资金我给你解决，市场我也给你解决，你就安心做好产品就行了。

前几天我约见过一个韩国文化部的官员，他说在韩国有一个大楼，各个游戏公司都可以搬进去，租金很低。大楼里有一台动作捕捉器(Motion capture)，非常贵重的东西，政府出钱把它买下来，再以非常低廉的价格转租给游戏公司。在韩国好的游戏公司开发游戏还能得到政府的资金补贴。

在这种环境下，韩国的游戏业发展的非常快，韩国现在有一百家左右的游戏公司，国内拥有超过一万个网

联谊厅



吧。《星际争霸》在韩国卖掉了90万套，可以想像韩国是什么状况，韩国一共才几千万人。

问：如果这样的话，国内厂商要用什么手段才能在国际上与这些厂商竞争呢？

答：合作，我们现在要合作。他希望我们和他合作，一起制作游戏，一起推向市场。韩国也愿意投资在国内制作，分享市场。就国内游戏来说，首先是规范化，现在的市场正在逐渐向规范化发展，我们需要高质量的游戏厂家。

问：据说很多台湾制作组要进入大陆。

裘：是的，现在业界的形式是这样的，国内的游戏组力量很弱小，而台湾岛内的市场已经做到极限了。台湾7月份一个月上了45个游戏，这就造成每一个游戏的利润很薄弱，导致了开发小组的经费不足。而大陆市场现在成长的非常快，大约在一年以前，台湾市场是大陆市场的十倍，但是现在只有三四倍了，将来会变成1：1，他们现在要把整个组搬到大陆来，降低费用，把他的管理、市场经验和他的核心组员带来，会有很大的发展。

台湾游戏如果到大陆来，资金会降低很多，在岛内100万人民币一下子就花光了，而在大陆可以做一个很好的游戏。现在很多台湾的游戏都有草草收场的感觉，因为钱不够。

问：那么，您对西山居的未来持乐观态度？

裘：乐观态度，国内的玩家对西山居的产品还是持肯定态度的，因为大家能看到我们实实在在的做事。现在的市场也开始大起来了，有很多的赢利机会，我觉得前途是好的，只要我们踏踏实实的做事，就没有问题。

结论：合作，这是中国游戏业的未来的主要道路，但希望不是唯一出路。同时，国产游戏行业要当成产业来操作，规范化是必须的趋势。

第六组问题：游戏电子海洛因论相关讨论

询问理由

国内目前有一股“电子游戏海洛因”的思潮，社会各界现在似乎对电子游戏产业极尽口诛笔伐之能，大有一股游戏亡国的感觉，作为一个真正接触、了解游戏和国产游戏的人，对这种思潮有什么看法呢？

问：中国现在有一股思潮，认为电子游戏是海洛因。是毒品，对此您作为一个专业游戏制作者，有什么看法？

裘：有危机感，危机两个字是分开的，危险和机会。

问：您认为目前媒体的宣传会给游戏产业带来什么影响？

裘：有一些负面影响，中国这种家长制的气氛感觉很严重。家长是从一种实用性的角度去要求孩子，对孩子的心灵成长有一定影响。

问：中国目前突然出现了这种思潮，而且是普遍打击，似乎所有游戏都是电子海洛因。

裘：我们判断一个事情，要摆事实讲道理，不能凭空推断。电子游戏到底问题在哪里？到底是哪个游戏把哪个孩子害了？这个孩子是个人现象还是普遍现象？

我们有没有真正的分析，还是先下一个结论然后再举例证明它？这都是问题。概念误导，错误延伸，很多不合理的结论都是这样得出的。如果游戏这样，那么电影呢？录像呢？VCD呢？

我觉得许多人都有一种从个体现象得出总体结论的推理方式。举一个例子然后就得出一个结论，再拿这个结论套普遍的群体，这其实是违反逻辑的。

这种思潮目前的确对国内的游戏产业造成了比较大的压力，而且从政府的支持上造成了一定的影响，因为电脑游戏需要政府的支持。这次暑假销售成绩没有我们预想的好，可能有一部分这种因素。但我们又能怎么样，只能慢慢来，等待人们的观念慢慢转变。游戏的本性是人的本性，这个行业发展是历史的必然，这是可以确信的。任何力量也不能阻挡这种发展。

也许未来我们本土的游戏会都垮掉，但是这也没什么。

结论：裘新先生说完最后一句话，自嘲的笑了笑。作为电子游戏行业的相关者，我能理解他心中的感觉。

结语

“国内的游戏市场目前还远远达不到规范”，这是裘新先生在访谈中反复说的一句话。

确实如此，与欧美、日本具有数年甚至数十年开发经验的游戏同行相比，我们需要摸索的东西还太多，没有严谨科学的工序，很多开发组仍然采用作坊式的制造流程。而与韩国等有政府倾斜政策支持的游戏同行相比，游戏在中国社会上的地位，又显得太微弱。

To be Or Not to Be, This is a Question. S&C

联谊厅



精品赏析②



线上专访新宠：网络游戏人物

文／天下

一直以来，线上专访的对象都是明星级的，这些人要么是万人瞩目的演艺界人士，要么是在各自领域有所成就的成功人士；而在9月29日，搜狐线上专访的对象却有点特殊：他只是一个普通人——或者说，他在现实世界中是一个普通人。然而，在目前已经有3，000人同时在线，近20，000人登录的网络游戏世界《万王之王》中，他却是一个鼎鼎大名的人物：这个虚拟世界中目前最强大的城邦KOK的城主，一土土白（YYTB）。

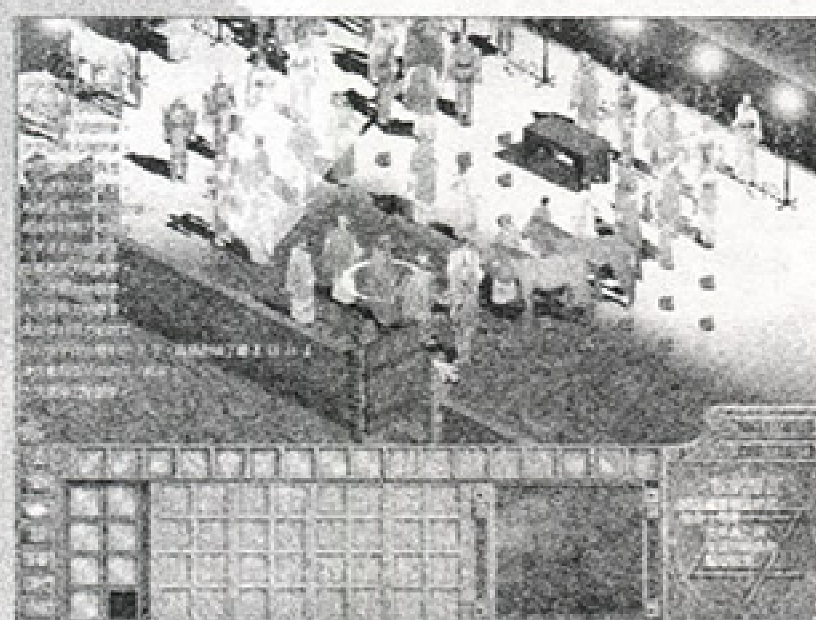
为什么这个人和这个游戏为人关注？为什么他能够在虚拟世界中具有如此之大的影响力？下面的内容将给出答案。

《万王之王》是国内第一个图形化的MUD游戏，也因此，它不但秉承了MUD游戏的强大向心力，也增加了普通游戏的亲和力，正因为这个游戏里的主要角色是玩家而不是NPC，因此那些长袖善舞，精于经营的人物自然会成为游戏中的焦点，一土土白就是这么一个人。从《万王之王》发布之初，他就凭借以前深厚的游戏功底在这个虚拟的世界中游历，再加上一批好朋友的支持，他建立了《万王之王》世界中第一个城邦：KOK 。正因为KOK成立的时间很早，在发展上比其他城邦取得了一些先机，再加上很多人开始游戏后往往选择加入别人的城邦而不是建立自己的，所以直到目前为止，KOK 仍然是《万王之王》中最强大的。但是，最近兴起的众神殿、紫禁战城和不灭火焰等国家都有后来居上的趋势，看来即使是在虚拟世界中，也得不断的发展！

下面是这次专访的部分节录：

万王界第一城主话万王

时间　9月29日17:00--18:00



wind说：请问转成骑士后怎样买龙？怎样骑龙？（17：02：04）

一土土白：龙只能在国家里边造，骑术的等级除五就是马的等级。

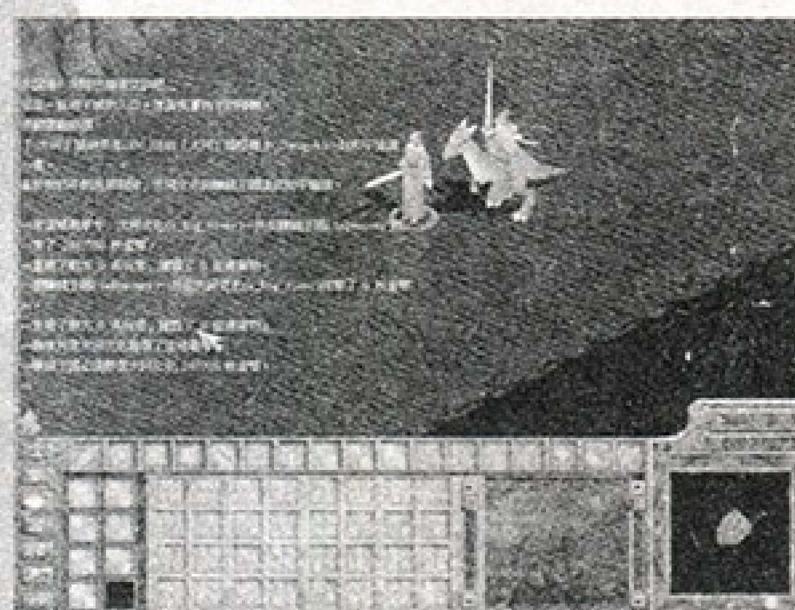
圣巫说：kok什么时候能让巫师留学？？？（17：03：51）

一土土白：巫师二转之前暂时不开放，因为巫师的定位数对国家来说很危险。



飞影说：我刚建了城。请问如何建钱箱？如何建设城。（17：05：49）

一土土白：建筑特殊建筑必须先建筑房屋。



七七说：请问KOK还收人么？什么条件？（17：07：34）

一土土白：加入KOK需要有KOK老玩家介绍，加入国家需要三十万gold。

星星说：KOK现在完成几个职业了？（17：09：12）

一土土白：6个。

七七说：一土土白对超霸有什么看法？？？？（17：11：54）

一土土白：其实台湾玩家到来给《万王之王》带来很多新技术和新方法，但是他们的做战手法有些卑劣，我个人来讲，还是欢迎他们的到来，毕竟捣乱的是少数，大多数台湾和香港的玩家还是很乐于助人。

联谊厅

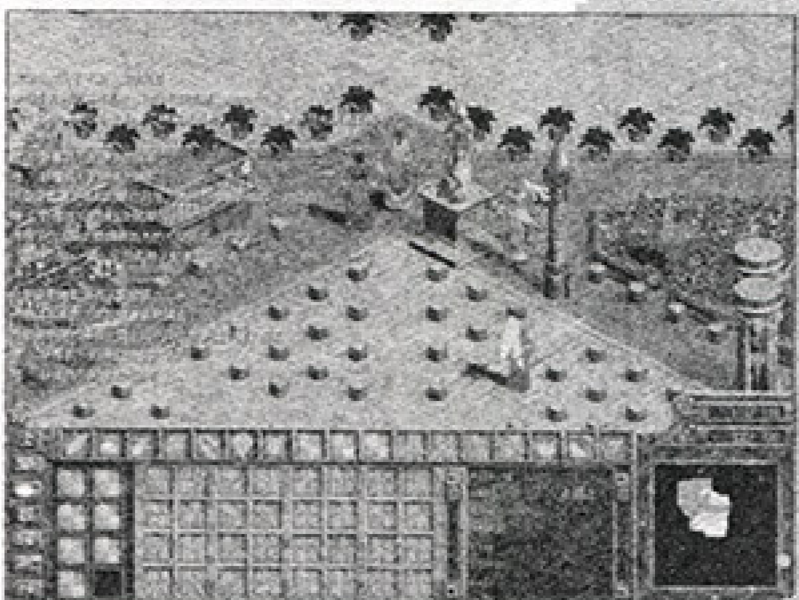
卑劣者说：kok留学要多少钱啊？（17：14：13）
一土土白：现在留学收费是100万，之所以这么多是因为现在魔法炉非常费钱，而且灌出来的装备都是无偿赠送玩家的。



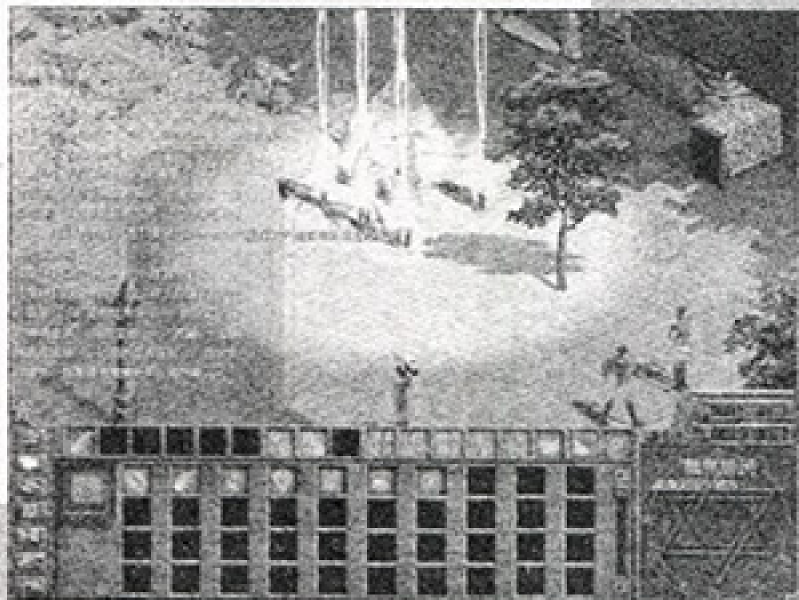
蓝海豚说：为什么kok不定个时间让想留学的人来呢？？（17：15：25）
一土土白：KOK的大臣并不是职业玩家，每天不可能都在同一个时间上线。



大漠孤狼说：请问军营开发到40要多久时间？（17：15：55）
一土土白：大概需要80天左右。



唤猪格格说：请问kok城主，你国的大臣是轮流做吗？（17：17：37）
一土土白：不是的，大臣是由固定玩家组成的，但是现有大臣的数目多于游戏规定的数目，所以有流动大臣。



拳头说：神圣帝国是你们的子城吗？怎么才能让他们赦免我的通缉？？（17：45：57）
一土土白：不是，很多从KOK出去建国的玩家由于本身喜欢KOK这个国家，所以建国后都说是KOK的子国。

安藤正树说：一土土白，请问我要加入kok，现在有担保人龙宝宝，钱准备好了，现在干什么？？（17：48：43）
一土土白：找在线大臣。

人杰说：对KOK的成员的言行有什么限制！（17：51：04）
一土土白：不准随意侮辱他人和在闲聊频道不能谈有损国家的事情。

狮子说：KOK的能随便杀人吗？今天上午，有个KOK的骑士，叫“谁与争风”的随便乱杀人，而且不道歉！KOK是最大的国家不假，但也不能怂恿自己的国民乱杀人啊！！！一土土白，回答我！！！（17：54：44）
一土土白：我不赞同随意PK，但也允许国内玩家进行合理的PK。（注：PK，即Player Kill，指在游戏中杀其他的玩家）

狮子说：那你的意思是不是说KOK的人可以随便杀人，随便PK，别人就得忍气吞声？？？（18:00:27）
一土土白：任何一个玩家都有自己的玩法，只要不做出有损国家的事情，就不干预。

可以看出，作为第一城的城主，不仅要面对自己国家的发展和城民的各种要求，还要处理好城际关系，实在不是一个简单的工作。能把这些方方面面都照顾得不错，难怪一土土白会成为网络名人。

目前，网络逐渐普及，已经开始影响甚至改变人们的生活，而人们所关注的焦点也慢慢的在从普通的生活向虚拟世界转移，本文中的网络游戏高手一土土白正是如此。相信在不远的未来，网络名人不但会受到专访，他们还会得到像现实生活中名人那样的各种待遇；而这一天，一定会随网络大潮迅速的来到。

附：《万王之王》网站地址：http://www.kok.com.cn
搜狐《万王之王》专区地址：http://games.sohu.com/kok/index.htm S&C



联谊厅



精品赏析 ③

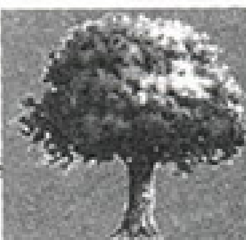


作者：天翔

关关雎鸠，在河之洲，窈窕淑女，君子好逑。

在众多游戏类型中，有这么一类游戏，他流程不长，画面精美，操作便利。对，就是恋爱养成类。这类游戏的最大好处就是培养交往能力，是泡妞者的必修。在良莠不齐产品中，我们就来谈谈一些经典恋爱。





ときめきメモリアル forever with you

开山鼻祖—《心跳回忆》



谈起恋爱养成游戏，就不得不谈谈开山鼻祖—《心跳回忆》。该作自诞生以来，就受到人们的喜爱。光在日本，就有150万套的惊人销量，自从移植到PC后，人气也一路飙升，整个游戏目的明确，就是男主角在光辉高中的学习中，与13位女主角结识，并选择一位追求。当然，如果你要脚踏多只船也无所谓。



游戏的音乐美丽动听，每人都有专人配音。日本的声优一向发达，游戏中的美女个性鲜明：假小子青川望，目光短浅的片桐彩子，以及藤崎诗织，早乙女优美等等。不知各位是否成功了呢？如果你喜欢这类游戏，那么应该玩一玩。就像RPG迷们介绍新手玩《仙剑奇侠传》一样，它也是喜好这类游戏的新手们的必修之作。



经典续作—《恋爱物语2》

这是富士通制作的恋爱物语系列的第三个作品，前两个分别是《恋爱物语1》和《恋爱物语外传~魔法学院》。该作的主角是上集主角的弟弟，在学校中主角将与五名女同学共同学习，并一一发展恋情，在最后创造出拯救世界的五颗光球，将危机化解。本作容入了冒险成份，所以光是谈情说爱是不够的。第一次玩时光顾着交友，以致在升学考中五门总分一共才七十一分，哎！游戏是按玩家自定的日程进行的，因此显得比较灵活，如何取舍就依玩家们自己选择了。



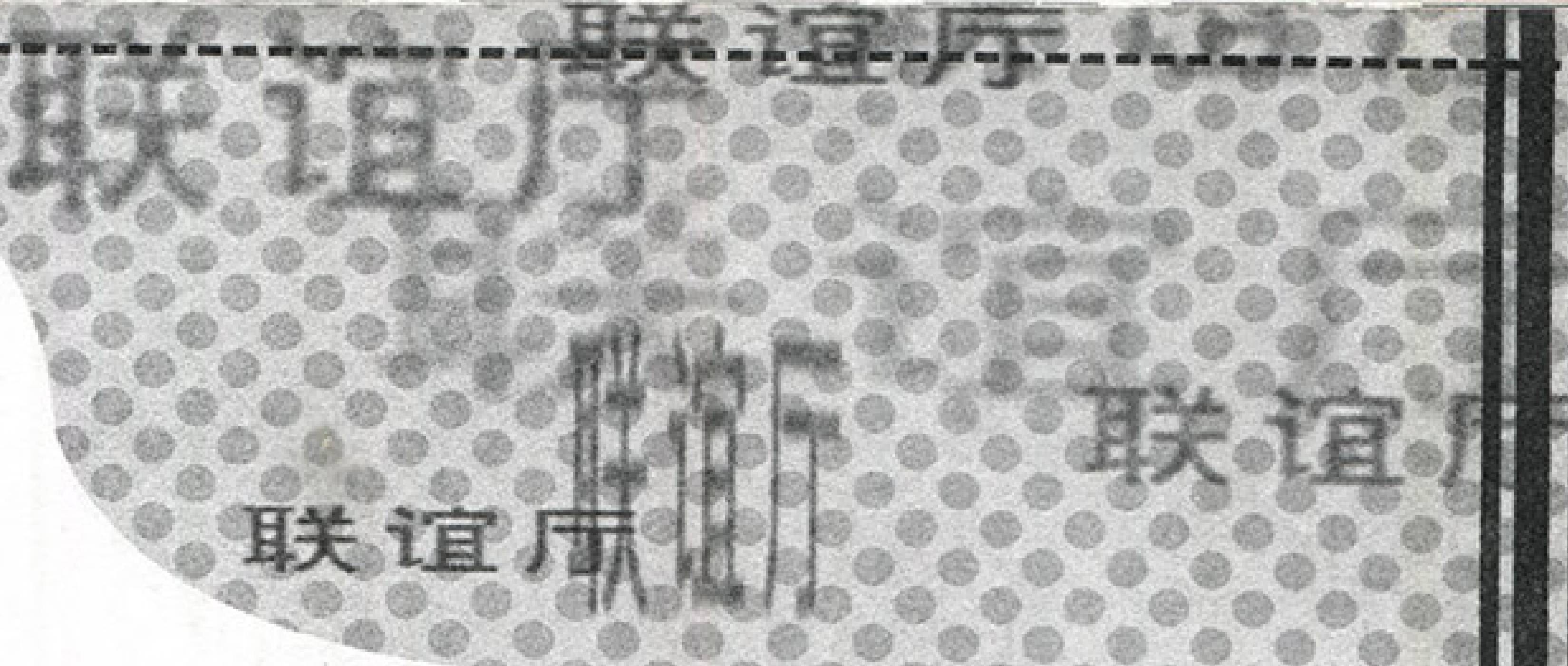


游戏使用了800x600，256色的显示环境。画面精美，有专人配音。游戏事件中，人物采用Q版造型，小巧玲珑，动作画面逗趣爆笑，让人体会到真正的休闲娱乐。

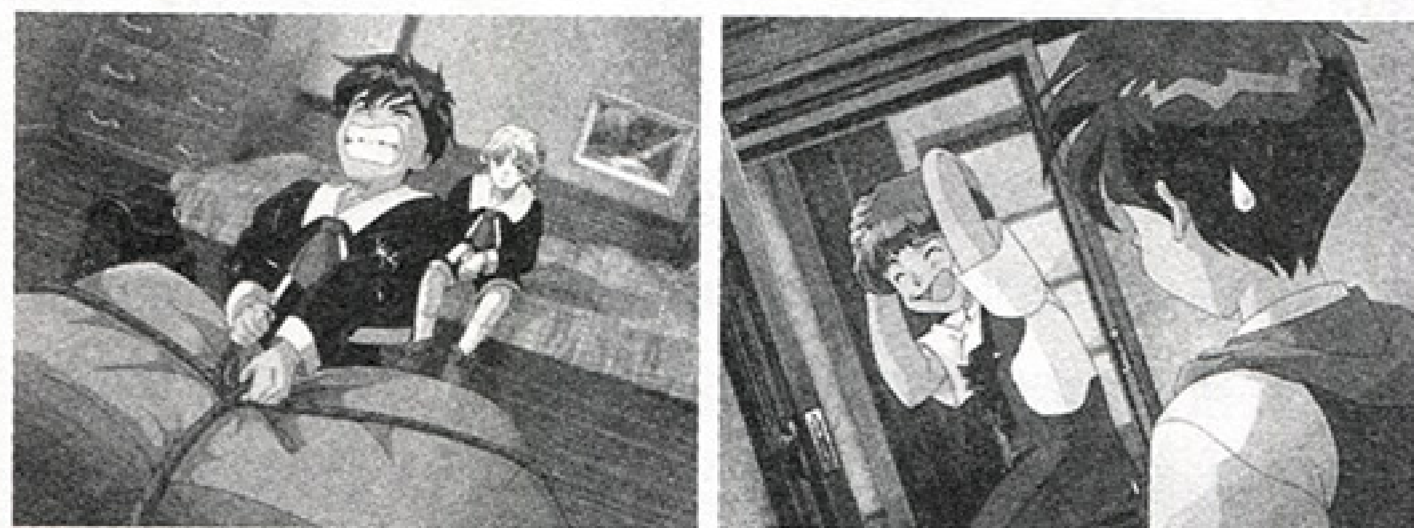
游戏中的必定事件如运动会、魔法大会等都是提升好感度，吸引异性，展示自我的好机会。在这些事件前，最好闭关修练，不然会后悔的。

游戏的五名女主角性格各异。刁蛮的朵拉，活泼的玛鲁，温柔的梅儿，强壮的菲尔斯，文静的亚菲缇娜。

联谊厅



不论哪一个都有特殊事件，可玩性极强。当你和菲尔斯在公园测试腕力时，发现她的力气竟和大象一样大，一定会哈哈大笑的。





超凡脱俗—《新同居时代》

这款游戏有许多与众不同的地方，感兴趣的朋友请听我慢慢道来。主人公因父母的原因来到丸井念书，因三种不同原因与三位女主角结识（游戏开始时须选择同居的人物），然后开始一年的同居生活。在这一年中，你必须要努力追求她（当然其他还有许多配角可以追求）。听起来好像和别的游戏一样，不对！他和其他游戏不一样的地方在于你是无法主动约女孩子的。哈哈……这就是考验你魅力的时候了。只要你玉树临风，不愁没人约你。

除去三名主角外，游戏中共有十几位女孩可供选择，追求她们的难度，可要比三名主角难的多，努力吧！

游戏是按预先设定的日程表进行的，不过逃课约会是很平常的，每月的主题事件也是游戏的一大乐趣。在每月的最后一天晚上，必需到操场与竞争对手三条真见面，他会像联邦特务一样把你目前的恋爱进度告诉你，这会方便你以后的生活。而在每星期天的晚上，你会梦到化作天使的女主角，她会给你补充不足的属性。



游戏中最大的特别之处就是他的限时对话系统。和女孩交谈时，会有五秒钟的时间限制，超过时间你就完了。想想以前这类游戏谁不是深思熟虑后再选择答案的，而现在得马上作出选择，女孩是不会给你时间考虑的。这一设计使的游戏变得有些紧张，真是一个新鲜的设计啊！

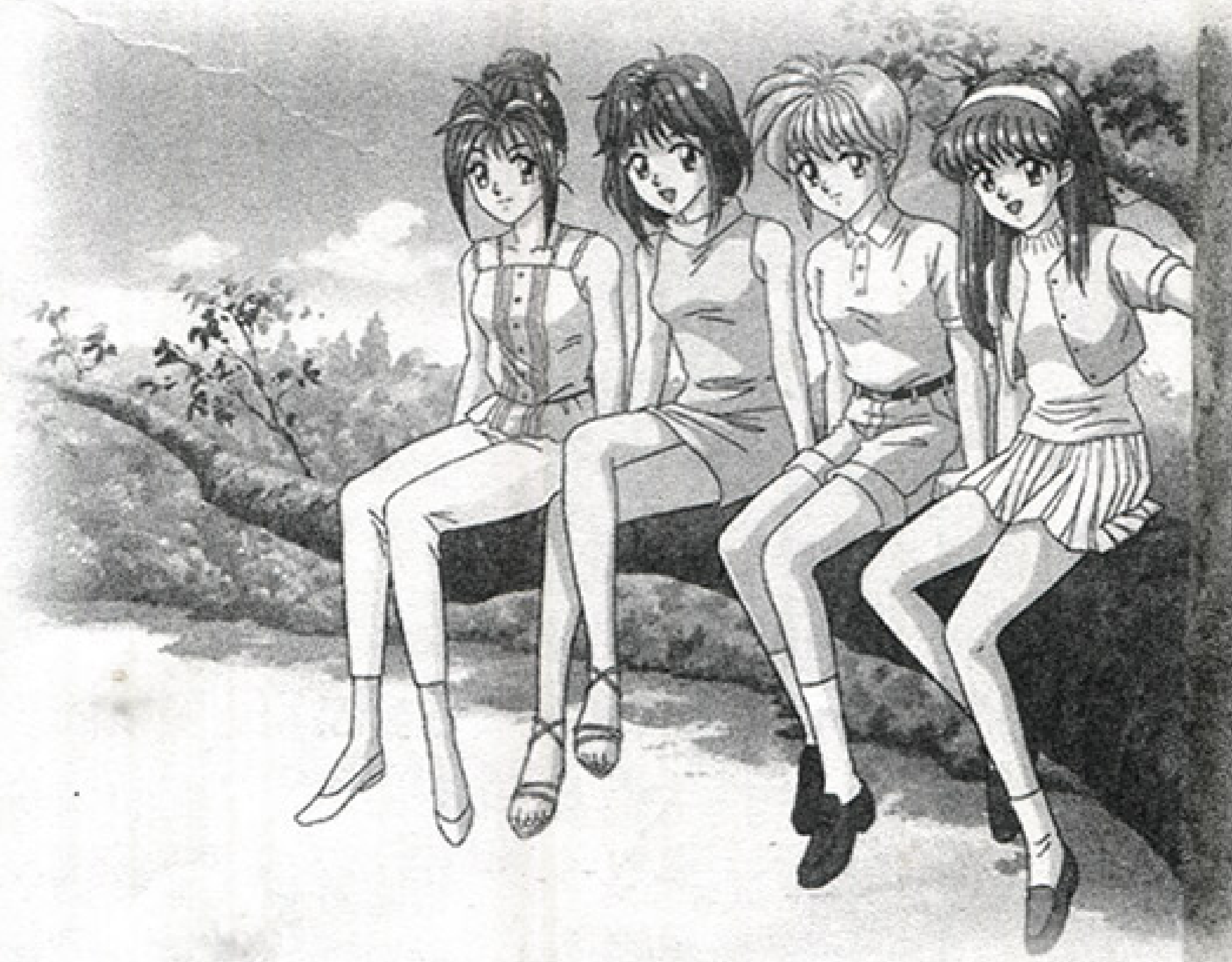
游戏中的几名男配角实在令人哭笑不得。运动社的桂让治，野蛮无比，长得像个肉球，还一天到晚的拉着我出去泡妞。吾假其威，女孩们见到我，跑得比猎豹还快。他还说我吓坏了女孩，哎，真是死猪不怕开水烫啊！同班的大森头大脖子细，和他出去要买人寿保险，因为他不是被球砸到，就是被车撞到，非常危险。至于那个海老原就别说了，长了一张三角板一样的脸，成天抱个洋娃娃，满口找LOVE，作为男人，我同情他。



说了这么多优点，再来讲讲他的缺点吧！音效是他的至命伤，没有语音使其十全只能九美。当然，有这么多的优点，他还是值得一玩的。



以上三款都是恋爱类游戏的精品，相信喜欢这类游戏的玩家是不会错过的。S&C





精品赏析④

优美的游戏故事 深邃的文化内涵

韩国游戏《魔法时代》给我们的启示

这些年来，喜欢动画片的人群早已扩大到了儿童之外，老、中、青阶层里都有为数不少乐此不疲者。遍观各国出品的动画片，在情节的风格特点上区别是相当明显的。美国佬往往特别强调个人价值的实现，不论是前两年轰动一时的《狮子王》、《花木兰》，还是近两年一致看好的《蚁哥》、《泰山》等等，莫不是以个人价值的发现以及实现个人理想为主题。再看日本动画片，魔法、少女、寻找亲人以及牺牲个人拯救世界几乎是所有日本动画片所共有的主题。即使是以当代新新人类为主角的《灌篮高手》，身处现实社会中，美少女自然必不可少，寻找亲人或个人牺牲的情节亦在故事发展中随时出现，甚至也有类似魔法的“绝招”在故事中起了或穿针引线、或推波助澜的作用。

动画片中这些具有国家性或民族性的特点，同样体现在游戏中。老美的游戏，哪怕是与战争或传说毫无关系的，也都充满极强的个人英雄主义意识。例如《类比城市之类比直升机》，每当为抢救类比市民的生命而日夜奔波的时候，人们会发现除了游戏的主人公之外，芸芸众生皆低能且弱智，于是尽显主人公高尚伟大有如救世之星。而日本的游戏，其基本的情节逻辑大多是封印解印之争。即使是故事情节的绝大部分与封印毫无关联的，也时常突然会与“异度空间”以及“封印”扯上关系。例如《白发魔女传》，两个孩子为修行而出发远行，一路上遇到各种奇闻逸事，本来就已经是相当美丽的故事了，偏偏生拉硬套了一部封印和解印之争，为将两份材料捏合在一起，花费了那么多冗长的解释，最终仍然是与这两个孩子几乎无关的突然出现的“白发魔女”牺牲自己拯救了阴阳两个世界。

日美的游戏看多了，玩儿多了，不免对雷同的情节、相似的内容越来越感生腻。韩国游戏在国内出现，多少给这种凝滞的游戏空间注入了一点清新之气。甚至可以说，他们也提供了一种在日美游戏的夹缝中求生存的可能性。地处我国和日本之间的韩国，其游戏的特点可说是既有中日两国文化相融的成分，又充分体现出他们民族独特的思维方式。《魔法时代》可以说是韩国游戏的代表作之一。

《魔法时代》到底在表现什么？这款游戏引人之处在哪里？其实，正是因为《魔法时代》是韩国人开发出来的，所以，她表现出来的，不仅仅是其民族所特有的温婉、柔情，更表现出其创作者生于斯、养于斯的这块半岛上所深刻蕴涵的文化内涵。

打开世界地图看看，在遥远的东方，无边无际的太平洋的西岸，东面有日本列岛挡住了出海口，背靠极其古老而又坚固的亚洲大板块，纵跨在北纬38度线上的，就是有古老历史的单一民族的国家。这个民族，中国古代将之称为“高句丽”。多少世代以来，高句丽民族饱受外来侵略的欺侮，但是他们凭借极强的民族凝聚力，一直坚强地生活，顽强地保持自己的民族性，捍卫自己的土地。高句丽的历史中，虽然不断有一切封建王朝都必然具有的皇亲国戚间的勾心斗角和尔虞我诈，你死我活地搞些政治斗争，但是一旦有了外来的威胁，他们总能设法捐弃前嫌，甚至舍生取义地合力一致对外。这与其周遭数个多民族的，虽人多势众然而内乱不绝的大国景况完全不同。高句丽民族在这些强大的民族的夹缝中相对显得过于弱小，所以他们更知道全民团结一致的重要。即使在虚拟的游戏世界里，这种民族的精神烙印也是鲜明的。

《魔法时代》中，魔法师们的地位基本上与西方中世纪的僧侣差不多，平时他们更多地是思想意识上的象征，地位很受尊崇。但是保持这个地位的方式恐怕就是不问世事。所以他们一般不过问国家大事，在王位争夺战进入到白热化的阶段，他们因为拥有魔法的力量，所以成为各派争取的物件。在大魔法师没有得到边境传来的紧急信号时，魔法师们对王位争夺战采取的是旁观的态度，因此拒绝了前一个王子使者的请求--虽然那个王子的力量可能更强大，使者的身份可能相当重要。而突然知道大兵压境以后，大魔法师决定支持任何一个王

子，目的是尽快解决王位的问题，以便有更多的力量去抵御外敌--既然正好故事的主人公在身边，就支持他所代表的林嘉王子吧。于是作为故事的主人公心里很清楚，即便胜利--如果林嘉王子真的因为主人公的帮助而登上王位的话--也只不过是运气比较好而已。这里根本没有什么正义或者非正义可言。不像那些日本游戏，明明只是两个人（家族、种族、民族、族类……）之间的争权夺位，却偏偏要给某方硬贴上“正义”的标签，而给另一方冠以“邪恶”的臭名，然后让美丽的少女为“正义”去牺牲，如为喜剧的情况下可能会有英雄救美之举，若是悲剧则美女必死无疑。

若按照日本游戏的逻辑，如果甲王子因“得道多助”而登上王位，故事很可能向这样的脉络发展：“邪恶”的乙王子或丙王子心怀妒忌，又慑于魔法师们的威力，而不惜以灵魂为代价和魔怪结盟，于是破坏了封住魔王法力的封印，一时间大地崩坏，妖怪横行……主人公在一群美女的协助下，打开了笼罩在大地之上的结界，帮助“正义”的王子在第四度空间与“邪恶”的王子（那时可能已经不是王子了，而是魔王的化身）决斗，最终由于某美女的牺牲，全世界得到了救赎。

若按照中国史实的逻辑，故事又可能向这样的方向展开：乙王子流亡到一处神秘的所在，并有不少遗老遗少誓死跟随，并卧薪尝胆随时可能卷土重来；丙王子逃往南方与妖魔同盟，公然打出“南朝”旗号另立为王，国家面临分裂危险。主人公重新拉起旧部为保社稷南征北战，却因物是人非得不到已成国君的林嘉支持。最后终得高人指点恍然大悟立地成佛……

以美国人的生存逻辑去开发，故事的结局将是这样：主人公帮助林嘉登上王位后弃官出走浪迹天涯，不幸爱妻被妖魔所杀。于是主人公不灭妖净誓不罢休，一生消灭妖魔无数，声誉日渐升高。同时林嘉王终日沈湎于享乐渐失人心。最后在公主的帮助下，主人公推翻林嘉朝廷自立危王，与公主结为连理共同治理国家。从此二人过上幸福快乐的生活……

然而在《魔法时代》游戏中，故事并没有沿日本游戏通行的思路进行下去。当然，也没有与中国、美国的理想轨道并行。引人注意的是，主人公在帮助林嘉王子得到王位后，领君主命继续转战南北，跟进犯国家边境的怪物们打仗。而林嘉殿下（现在已经是国王了）却在主人公之父的建议下，对战败的贵族采取怀柔政策，留在后方解决“王位争夺战”后的遗留问题，从而退出了游戏的主线。那么，在游戏的情节中，与“王位争夺战”同等重要（甚至更重要）的，是抵御外敌。

可以看得出，韩国游戏人自有他们自己的人生逻辑。半岛文化，既与岛国文化不同，也与大陆文化相异，更与殖民文化相去甚远。他们有最强的民族意识，即使在游戏中，也绝不会想到分裂国家；他们从来不想自己理应所得之外的一切，哪怕是一瓦一石；他们最知在强国的夹缝中生存的道理，那是要用多少世代的教训才能换来的。虽是游戏人，所创造的虚拟世界，仍脱不开现实给人们的启迪。因此说，人生如戏，戏亦如人生。

现在回到《魔法时代》中来。纵览整个游戏的内容，分成相互联系而又各自相对独立的四个部分：寻求魔法师支持、与大王子及所属军队作战（林嘉是二王子）、与小王子及所属怪物作战（并取得王位）、与犯境的魔怪作战并最终解放南方。从所占比例来看，四部分几乎是平均分配的，这一点很耐人寻味。而很多本应该提出并应该解决的问题，例如为什么小王子有怪物部队，侵略南方的怪物是什么来历等等，都不做交代或者一笔带过了。甚至直到最后，游戏也并没有给人从此天下太平的结论，而是留下了相当大的回旋空间让人们回味。

而作为韩国游戏《魔法时代》，虽然画面技法、人物形象等等都与日本游戏十分相像，但是基本的精神实质以及逻辑都是制作者所属民族的。我们能够发现，她是完完全全真正的韩国风格的体现。你只要去细细品味，你就应该能够感受到她浓郁的民族风采来。

人们说，游戏是对真实世界的模仿，甚至说，是儿童对战争的演练。在《魔法时代》游戏中，我们看到了作者所属的民族对外敌内患的态度。他们有他们独特的生存逻辑。我们从这些韩国游戏中，也看到了韩国游戏正在开始、或者已经拥有了他们自己的形式和语言，他们正逐步按照他们的思维方式影响世界。我们期待韩国能够出版更多更好的游戏欢娱大家，同时也期待中国能够出品真正属于中国人的思维逻辑的好游戏。

S&C

联谊厅



精品赏析⑤



文：启迪星

各位大虾好：

仙剑情节的确是中国玩家中一个相当古怪但是确实存在的现象，关于这种现象及游戏本身，早已成为无数次争论的焦点，我也无意再讨人唾骂了。不过作为一个几乎只玩英文游戏的不合格的中国玩家，我也许可以从另一个角度来看看这个中文RPG的传奇。

关于RPG=迷宫+练功的说法，尽管还有争议，但在我看来，无论是中文或西式RPG，这是事实，无话可说。至于仙剑个别而论，迷宫之麻烦，实在是尽人皆知。当然仙剑的迷宫不是最难的，却是最烦的。它的烦，就烦在毫无意义。仙剑的迷宫，恕我直言，几乎都是没有必要的，也没有理由解释其存在意义。最令人气愤的，当数那个树顶迷宫，九绕十八弯的看上去复杂之极，其实只有2-3个几乎可以忽略不记的岔路，但即使是第二次玩，要走到头，总得花上20分钟吧。除了尽量拖延玩家的时间外，我实在想不出它有什么用处了。反观近年的《柏德之门》或《Planescape：Torment》，同样是RPG，同样要走迷宫，但后者在机械性操作和不可避免的麻烦方面就要少的多了。《柏德之门》里唯一算是必须经过的地下城，也只有两个矿井，设计的妥妥贴贴，与剧情和环境衔接的很好。若中文RPG不改变那种键盘操作遗留下来的四方向移动方式的话，走迷宫的机械化感觉将永远无法消失。



至于练功方面，仙剑则做的非常漂亮。虽然有抱怨说得到一大堆物品不知怎么用（在windows版中得到很大改善），但这完全不影响游戏的乐趣。战斗后自动补充真气及生命的设计让玩家不必把战斗---练功当作一件事情来做，而是在冒险路程中自然而然的做到了，同时非踩地雷模式也比较自由，虽然有时候并非随心所欲，这让玩家完整流畅的享受剧情--如果不考虑其他因素可以这样说吧！我以为，在我所见过的所有RPG中，不论中西，仙剑在这方面是最体贴的。

图形和音效......也不便多说了，那么多年前的游戏了，不好用今天的视角来批评吧！那么剩下的是什么呢？没错，剩下的就是RPG的灵魂---剧情！！！一直有人极度推崇仙剑的剧情，可是在我看来，实在是跟小孩子扮家家酒没什么两样。何谓侠？侠不需要武功过人剑法超群，却必须侠肝义胆古道热肠。不知是李逍遥先人还是后人李白，后人的第一句话就是“好击剑为任侠”，不知逍遥比之如何？所谓侠之大者为国为民，这也不需要，因为这太虚。但李逍遥也太不成器了，若非有酒神或女娲墓的五神护身，还没到最后一战就已成一个废物了，真不知他是行侠仗义，还是为儿女私情，从“仗剑江湖为红颜”依据揣测，似乎更像是后者吧。如果正是这样的话，那么结局再怎么感人，也不过是赚人眼泪罢了。这样的剧情设定，有何精彩可言（虽然我确信狂徒中必有一位饱读诗文的大才子）？相比与Nameeless One的旅程，虽然同是悲剧，却明显有层次上的差距了。当然，你会说仙剑是很多年前的游戏了，拿来和现在新作相比，当然逊色了。不过平心而论，近年的中文RPG，不论发行前宣传如何，最后玩家的口碑不都是“和仙剑比，还差点吧”之类的话吗？



看看近年来欧美的RPG，越来越有这样一种舍技术重剧情的趋势。当然，这不是说不要技术了，而是说在评论一个游戏时，不十分重视一个游戏的技术成分。《柏德之门》和《魔法门八》的对比证明了3D的不一定就比2D好，越来越多的奖项包含了最佳剧情这一条。RPG重要的应该是过程，而不是结果，正如游戏是让人玩的，不是让人爆机的，同样的道理。所以说国产游戏，尤其是RPG，不需要追求尖端技术，却必须追求最精彩的剧情。但现状是，技术差一大截。当别人早已经试图表现人性和理念的时候，难道我们还无法突破作为经典的仙剑投下的阴影，还是一直沉醉在伪高尚的梦幻中吗？

S&C



好棒的剧情，整个编辑室都笑到不行了！



河北 陈雁

这位读者，廊主在此回答你信中的问题，基本上投稿的画作对折是可以的，但最好不要超过A4大小啊，我们可没有那么大的扫描仪。









记者的脚

广东 刁增炜



大连 刘小畅 17岁

人物的喜感相当够，尝试挑战连环漫画吧！



天津 高胜 18岁

这作品之所以上榜的原因，是它（画风）有让我们有回到"童年"的强烈感觉...



贵州　吴锦辉　19岁

这位读者笔下的劳拉很有一种清切恬淡的感觉呢！



上海　邱瑾　19岁

好帅劲的劳拉，阁下已经具有画宣传画的实力了。



浙江　王强　20岁



上海　阿薰

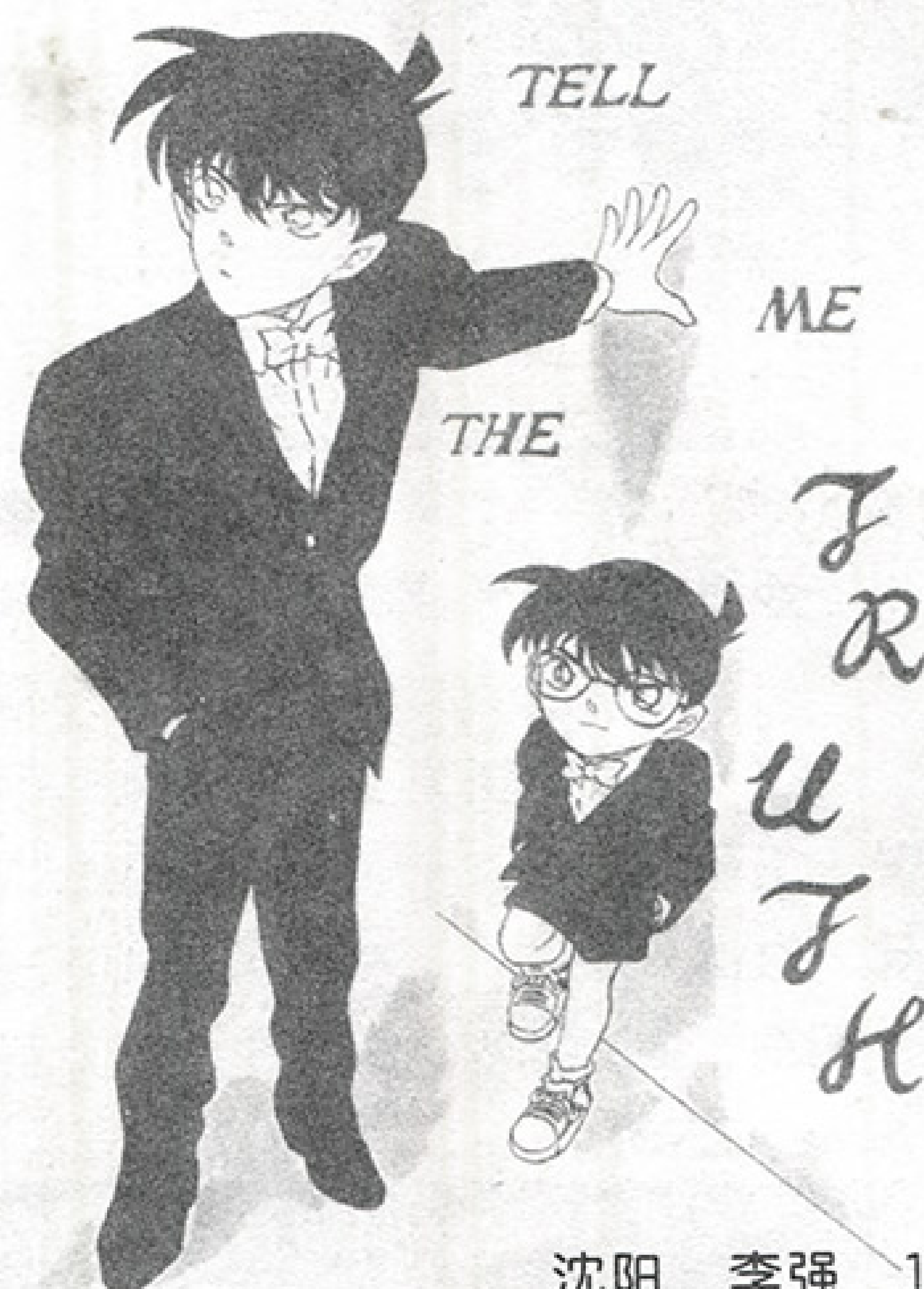
廊主：这到底是谁的错呢...^^!!!



广东　黄翠莉



四川 田园 13岁



线条非常稳，很有职业水准喔！如果能再把衣服的皱折也表现出来，那就更完美了。

沈阳 李强 18岁



四川 欧勇 18岁



山东 孙勇 16岁



南京 王彤 17岁



广东 王萌 17岁

友情天地

牟昱雯　17岁　女

地址：广东省广州市沙面大街57号2楼　510130

绰号：红豆

双子座

我的偶像：张国荣，王菲

喜欢的运动：篮球，射击

喜欢的宠物：猫，鹦鹉

喜欢做的事：玩Game，旅游

真诚告白： 我可以是一碗情意绵绵的红豆沙，也可以是一杯活泼清爽的红豆冰，唯一不变的是南国少女的情愫和天涯寻友的心，期待你的来信……

FLY　15岁　女

地址：广东省汕头市丹阳中学初二(8)班　515041

绰号：金田二

双子座

我的偶像：后街男孩

喜欢的运动：睡觉

喜欢的宠物：HELLO KITTY

喜欢做的事：作白日梦

真情告白： 有谁有兴趣与我这个金田一的妹妹交朋友吗？只要她(他)LIKE GAME，LIKE漫画，LIKE ME，那么别考虑太多了，马上来信吧！！！

韩雪影　16岁　女

地址：广州市东路466号大院16号402房　510075

绰号：蛋蛋/小蛋子……

水瓶座

我的偶像：与《倚天屠龙记》有关的

喜欢的运动：打羽毛球，网球

喜欢的宠物：可爱的小小……动物

喜欢做的事：看漫画，寻找《倚天……》游戏

真情告白： 能收到您的来信，我已很开心了！

火凝　17岁　女

地址：山东省济南七中99级8班　250013

魔羯座

我的偶像：羽泉

喜欢的运动：保龄球

喜欢的宠物：一切猫科动物

喜欢做的事：漫画，上网，游戏

真诚告白： 哈！哈！哈！
如果你现在闲的很，那就给我写信吧！
电子邮箱：huoning1@sohu.com

朱琳　14岁　女

地址：北京市朝阳区红庙北里12楼401室　100025

绰号：疯狂小情雪

双鱼座

我的偶像：SMICE组合

喜欢的运动：游泳，打羽毛球

喜欢的宠物：猫

喜欢做的事：听歌，看杂志，玩游戏

真诚告白： 我是一个非常开朗而又自信的女孩，希望与天下人结为朋友，无论是男生还是女生，只要你为我付出一分真诚，我将会以千万种诚挚回报你，因为人之相识贵在相知。还犹豫什么？快给我来信吧！我可是一个很诚实的人喔！

李德宇　19岁　男

地址：山东临沂市大陆酒业公司(西)家属院1栋2单元201室　276000

绰号：李大嘴

处女座

我的偶像：动力火车，黄家驹

喜欢的运动：跆拳道

喜欢的宠物：猫

喜欢做的事：上网，听摇滚

真诚告白： 你也喜欢GAME吗？喜欢？那还犹豫什么？给我来信啊！
真诚的我在远方静候你的佳音！

周念　20岁　女

地址：重庆市九龙坡区铁路三村3号　400053

绰号：莴笋

我的偶像：安在旭

喜欢的运动：游泳，骑自行车

喜欢的宠物：猫猫

喜欢做的事：上网，画画，玩PC

真诚告白： 在现实生活中，我已老大不小了，可是在游戏这个虚拟的世界里，我却是只正宗“菜鸟”，请各路“高手”不吝赐教。各方“菜鸟”也来信互相帮助，力求共同提高，就这样说定了哦，我等你们的来信，或E—MAIL：HUMANZN@163.net

友情天地

颜维嘉　18岁　男
地址：广州市东风路和平中十街2号902房　510160
绰号：WEGA
白羊座
我的偶像：任贤齐
喜欢的运动：篮球
喜欢的宠物：狗
喜欢做的事：随心所欲

胡仲怡　19岁　男
地址：上海市黄浦区中华路金家坊181弄2号　200010
绰号：CARTER
天平座
我的偶像：舍甫琴科
喜欢的运动：足球
喜欢的宠物：电脑
喜欢做的事：PLAY GAME

吕春明　17岁　男
地址：广西宾阳县宾阳中学303班　530405
绰号：水牛
射手座
我的偶像：DIABLO
喜欢的运动：FOOTBALL……
喜欢的宠物：狗
喜欢做的事：EVERYTHING

唐志宇　18岁　男
地址：重庆市渝中区观音岩电信村金刚塔8-2-1　400015
绰号：小侦探
处女座
我的偶像：SONYMUSIC的群星
喜欢的运动：打乒乓
喜欢的宠物：小狗
喜欢做的事：PLAY PC GAME

王乐　17岁　男
地址：兰州西北中学高二,七班　730050
双鱼座
我的偶像：郑伊健，深田恭子
喜欢的运动：足球
喜欢的宠物：狗
喜欢做的事：PLAYGAME

董志远　15岁　男
地址：北京市朝阳区双桥中学　100024
双子座
我的偶像：三上真司（生化之父）
喜欢的运动：篮球
喜欢的宠物：狗
喜欢做的事：画画，玩游戏

谭慧君　17岁　男
地址：广东江门吉利街10号803　529000
绰号：咸鱼
双子座
我的偶像：搞笑的人
喜欢的运动：打篮球
喜欢的宠物：恐龙
喜欢做的事：画漫画

姜军　26岁　男
地址：山东济宁市鲁元医药集团煤炭化学工业公司计量处　272115
绰号：庄主
巨蟹座
我的偶像：乔丹
喜欢的运动：篮球，乒乓球，羽毛球
喜欢的宠物：我准备加入动物保护协会
喜欢做的事：play game and play game

张冬宁20岁　男
地址：山东省济南市中区环西路市二建公司六单元313号　272000
绰号：E
山羊座
我的偶像：聂风，步惊云
喜欢的运动：篮球
喜欢的宠物：皮卡丘
喜欢做的事：电玩，漫画，听音乐

真诚告白：我天生好玩，只要是和玩字沾边的都少不了我。希望所有爱玩的朋友们无论男女，都可以来找我。我在这里边玩边等你们。

联谊厅

玩家心声

小编卷首语

大家好！咱们又见面了！不过我不是太阳风！我是狂狂，又叫框框！*^0^*..什么？我们喜爱的太阳风哪去了！哈哈！大家不用担心，他因为苦练"暗黑"绝招，只是走火入魔、元气大伤而已！让我们一起为他祈祷吧！阿门！（哈哈哈……我终于翻身了……）

最近，天气越来越凉了，大家一定要注意身体呀！我们的太阳风就是因为夜半练功，才走火入魔的！身体才是革命的本钱嘛……^_^ ！！最近很多人都问我们怎么没有网站，邮购到底怎么做！其实，我们早就有网站了！咳咳～大家听好，我郑重向大家声明！我们的网址是www.soft-world.com.cn!!!要邮购的朋友们在我们的主页上也能看到详细的说明呦！

啊～～好困呀！12点了，下次再和大家聊天吧！我先去睡了！

呼噜……呼噜……呼噜……

狂狂（框框）

多次提笔，但由于担心时间太晚而又搁笔。（我们这个小县城，总要到二十几号才有杂志到。）这次因身体不适，需要到市里动手术。在动手术之前，终于在市里准时买了杂志。在病榻上，给我心爱的杂志社写信，别有一种心情。首先，谢谢各位编辑，你们辛苦了，改版后的杂志，更加贴近玩家，深得我心（大笑……省略笑声三百六十五次）。希望小编们月底发money时会不再受到老编的盘剥。再次，希望杂志更上一层楼，获得更多玩家的喜欢！

江苏 丁毅

感动！发自内心的感动！你在病床上还给我们写信，并对我们赞赏有加！我……我……都不知该说什么好了。其实我们仍然有许多的不足，但正是因为有你和许许多多的忠实读者支持我们，鼓励我们，我们才要努力！努力！再努力！至于会不会再受盘剥，那要看老编大人是否高兴了！:(

再次感谢你的支持，并祝你早日康复！^-^

狂狂（框框）

哈哈！终于第N次逮住小软的漏子了……，在寻寻觅觅七天后，却惊然发现小软乖乖躺在大众电脑之上。居电子游戏软件之侧。具老板讲已躺了三天有余，四天不足也。哇！！我吃了一大惊。比大吃一惊有过之而无不及！这是我逢期必买的小软吗？皱皱的封面，神月的三位美眉也变的面目狰狞，让我不寒而"栗"！——想是电脑的问题，希望不会再有此现象。

对于SW（太阳风），我为之不解，是否玩武侠RPG"入魔"。哈哈……（闹闹而已，一切皆好！）

山东 司志珂

啊……我都为这本小软感到难过！不过，这并不是电脑的情况，我们冤呀……呜……这是印刷厂的问题！任何一本书，在成批印刷的时候，都会有残次品，不过，让残次品流通到市面，是我们的疏忽！在这向大家表示歉意！

太阳风"入魔"？他都"入院"了（医院）……哈哈哈……

狂狂（框框）

这是我再一次买贵刊了！而我也至少走了十次书摊，为什么我买了没几次的杂志会有这么大的魅力！我想只有你看过，才会知道。上次见到有人提议将《软》变成半月刊，我即刻气愤填膺，那怎么行！岂不把太阳风累成太阳黑子？怎么会有这么无聊的要求，应该改版成周刊才对嘛！（太阳风等人流汗，比上次的家伙还要狠）开个玩笑，其实现在贵刊已经很有特色，只要继续保持质量，并在此基础上，发扬第X大三中全会……就更是如"猫"添翼了。问一下跟上次一样的问题。风大哥今年贵庚了？还有一点重要的差一点忘记，仅表示个人极不成熟的观点，建议贵刊加入哪怕一页也好的国产游戏专栏。

辽宁 梁赫轩

我很奇怪，你怎么这么问呀！我们介绍的大部分都是国产游戏呀！"周……周刊……" 你怎一个"狠"字了得，完全是"恶毒"！我倒！我倒！我倒倒倒……（玩笑）。

你想知道太阳风的年龄吗，你不说我怎么知道你想知道他的年龄呢，你虽然用很有诚意的眼光看我，但你还是要说你想要知道呀，对吗？你真的想要知道吗，难道你真的想要知道……你知道了吗？（被太阳风猛砍，"你怎么这么贫啊！我永远20"）

狂狂（框框）

联谊厅

现在是网络时代，很多人都有E-maiL、OICQ号码或是个人主页，为何不把友情天地中的一些栏目稍微做改动或是增加呢？如“血型”这一样，就大可不必，有交朋友还问血型的吗？：(

福建　刘晓汾

你的建议真是太好了！我怎么没有想到呀！我真是太苯了！哈哈……(一脸傻笑)我们会向上面反应一下，把你的建议告诉他们！所以近期之内你的意见应该可以看到效果，谢谢你给我们提的建议！也希望大家都能多多的提意见！我们一定虚心接受的！^0^

狂狂（框框）

各位编辑大人：

小女子这厢有理了！盼星星盼月亮，期盼诸位能看一看我的回函卡，寄了好几封了，却似泥牛入海，杳无音信。难道是上海离首都北京太遥远了？其实，我也不该怪诸位，我知道你们面对数以百万的回函卡，一定看的双眼“虚脱”吧！其实，你们也是蛮可怜的，我们读者的过分热情不会把诸位淹没！哎，每次一拿到贵刊，我就疯狂的寻找自己的名字，希望出现在哪个角落！《读者画廊》是不可能了！《中奖名单》更不可能了，本人天生没有偏“软件”运。虽然，我也曾多次幻想有天上掉下来的“软件”！《读者心声》一向是满腹经纶，高谈阔论者的天地。而《友情天地》更是遍寻不到自己的大名！哎，希望又一次的落空了，就像千千万万同样等候佳音的读者一样。同是天涯沦落人！相逢何必曾相识……

上海　沃丽华

呵呵，你好理解我们呀！我们何只双眼“虚脱”，你要是实地考察，会发现满屋的眼珠乱蹦！^0^这次你再也不会失望了，看到自己的名字是不是很惊喜！其实我们也想把所有的来信都登在杂志上，让大家都互相认识！但这是不现实的！我也很伤心呀！眼泪花花地！（“这是谁的口水，流了满地”）（赶紧擦了擦嘴！）不过，我相信，幸运之神会眷顾每一个人的，你们也会依然支持我们的！我给大家一鞠躬，表示歉意。二鞠躬，表示谢意！三鞠躬，“我爱你们”！^0^

狂狂（框框）

仙狐奇缘　征答中奖名单

武鸣之	浙江省象山县丹城镇庄穆巷6-10，305室	315700
周子清	武汉市首义小区12栋5-3门	430060
陈兵	吉林省德惠市西新华路183-35号	130300
张景	南京市宁海中学高二(2)班	210024
李子舟	北京市海淀区北医19楼11层2号	100083

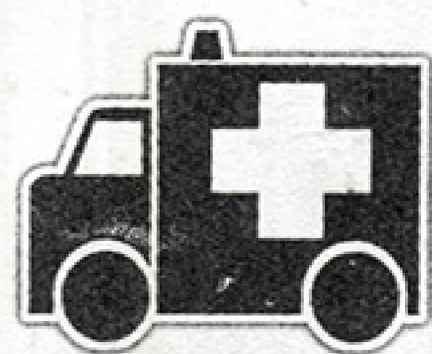
以上五位读者可以获得简体中文版《仙狐奇缘》游戏一套

本期回函获奖名单

汪鹏	湖北省当阳电力联营公司	444100
王印	成都市棕北联合中学初2002级7班	610041
陈亮志	北京市大兴县黄村一中高三(3)班	102600
李辉	新疆工学院38信箱	830008
陆星	广州市越秀区长堤大马路右公祠直街16号3楼	510120
袁野	四川省犍为县一中	614400
赵辉辉	温州实验中学二(7)班	325000
郭晓晖	新疆乌鲁木齐市铁三中高二(1)	830011
吕雪茵	广州市海珠区同福中宝岗路莲花一巷2号202	510220
刘宇	北京市顺义区牛栏山一中高三(4)班	101301
张伟雄	广州市大德路256号之二地下10	510120
周嘉宝	广东深圳人民北路书院街19号602	518025
李鹏	重庆市四川外语学院附属外国语学校初二6班	400039
李扬	四川省成都市金仙桥10号铁路工程学校	610031
梁冬平	广西梧州市蝶山苑里11号501房	543002
林智辉	广州市工业大道北43号之七302	510250
黄诺帆	广东省汕头市金国区金韩路12号106房	515000
曹娟	苏州大学文正学院工商管理系217信箱	215104
陈秋扬	广东省汕头市丹霞庄中区8栋506	515041
利景源	广东省海南市桂城区南新3路桂城中学高一4	528200

以上读者可获得游戏软件一套

联谊厅

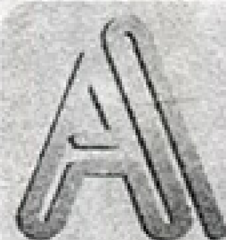


玩家诊疗室



性能32M与64M内存同插“脑内”电脑只确认88M（扣显存8M），可玩街机模拟器的游戏时，异常的慢！（大约3分钟）。朋友家64M的30秒“搞定”！WHY？？小生屈膝洗耳恭听！我的电脑的配置：SiS630.PII266.4GB。

张博



我们一般扩充内存时，最好用同品牌、同容量的内存条！这样兼容性是最好的！如果不同品牌，或是不同容量的内存插在一起时，电脑有可能识别不出来！而造成内存的损失！至于你的机子为什么在玩模拟器时，比你的同学慢。这不光跟内存有关，还跟你的CPU和显卡有一定的关系！每个人的情况不同，原因也很多！建议你找个高手到你家实地考察！



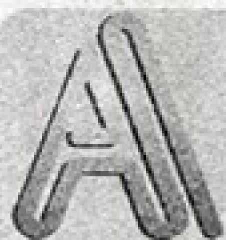
我是一个电脑初学者，有几个问题想问一问：

1.为什么同一首歌MP3会比CD所占硬盘小？

2.我用超级解霸抓取CD的歌，效果十分差，有没有好办法？

3.现在有软件翻译全屏游戏，由英文变中文的吗？

褚海锋



1.他们的压缩格式是完全不同的两种。

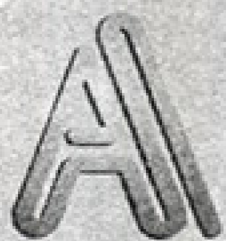
2.这种情况比较复杂，而且我也不太清楚你把歌压缩成什么格式！你最好把歌压缩成MP3的格式！

3.翻译软件有很多种，但要想翻译全屏游戏，这要看这款游戏是否支持该翻译软件！你可以都试试！



Q：请问《守护者之剑2》里修特走到虫洞，找到雪丽和伊雷克特后，怎样才能走出虫洞？

陈涛



你可以去看我们的杂志！在今年的第六期，我们出了详细的攻略！上面有迷宫的图做说明呦！怎么样，很轻易的就出去了吧！

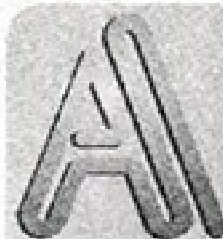


我玩游戏很长时间了！有两个问题想问！

1.《鹿鼎记2》里怎样才能得齐八本《四十二章经》？

2.《新倚天屠龙记》什么时间推出？

李振棠



1.《鹿鼎记2》我们已经出了详细的攻略单行本！你可以去市面上看看还有没有！另外，如果你上网的话，可以去我们的网站看看！我们的网址是www.soft-world.com.cn

2.已经推出了，相信你看到这一段的同时，早已经把游戏打穿了吧！



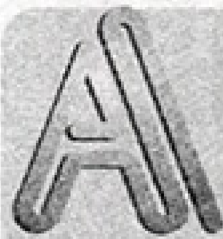
小弟有几个问题想请教一下：

1.VOODOO 3和TNT 2哪个兼容性好，价格哪个合理？

2.我在玩《极品飞车5》时，安装好后，一进游戏就退出！并出现错误提示！为什么？

3.可不可以刊登《三国演义三》的攻关技巧？

冯彦琨



1.VOODOO 3主要针对游戏，如果你只想玩游戏的话，我建议你去买一块VOODOO 3，它的性价比是相当不错的！TNT 2更全面一些！但价格也相应的高了一些！如果你有制图方面的需要，就一定要买TNT 2了！

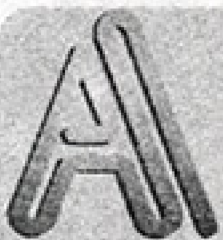
2.去买一套正版！

3.去我们的网站看看！



在我玩游戏时，突然停电了，而我的电脑又没有正常退出。我再次开机时，连WIN 98都不能进入，只有两行英文，大致意思是你的文件资料没有了！按什么键都没有反应！为什么会这样？我听别人说过同样的情况，可是他们一样可以进入并玩游戏！

梁灵雄



突然断电对电脑的损坏是很大的！主版和硬盘都有可能在这种情况下损坏！你描述的情况，有可能是硬盘损坏了！可以的话，拆下你的硬盘，在另一台电脑上试一下，就知道了！



我很喜欢玩《风云》这个游戏！但我现在被卡住了！恳请各位大师帮帮忙！问题是：侠王府的百杀阵如何才能过！我已经打了好久了！

飞飞



呵呵~这位仁兄客气了！其实我们早就出了《风云》的攻略！不过，我在这里就再说一便吧！具体的过关路线是：从第一排左下角开始，找到三个人的战斗，将你传到阵的正右方，往上，到右上角，可找到三个人的战斗，会被传到阵中下，由此绕向阵中下，由此绕向阵左上角，打败最上排的左数第二个人，即可找到五个人的战斗过关！

回函卡

2000/11月号（总期：26）

我 们 正 在 倾 听 您 的 声 音

读者个人资料

姓　名：____________________　年　龄：______　性　别：□男　□女

E-Mail：____

电　话：____

学历（学校）：________________________　职业（公司）：_________________________

地　址：____　邮编：______________

■你最喜欢本期的哪个栏目？

____

■你最不喜欢本期的哪个栏目？

____

赠奖活动

新蜀山剑侠传　征答活动

一、武艺高超的剑仙除了剑艺超群外，还常会修炼什么以作御敌之用？

____

二、主角是蜀山哪一门派之下？

PC告示风云榜

排行活动

●请写下您最希望赶快上市的游戏名称：

	游 戏 名 称
1	
2	
3	



●除了会玩游戏，是否觉得自己还有一手妙笔丹青，等不及要让所有读者知道你的多才多艺！“读者画廊”现正开始征求作品，欢迎所有敢秀敢现的读者踊跃参与，只要是与游戏有关的题材都欢迎您自由发挥。凡是被录取刊登的作品，我们皆会致赠一份神秘小礼喔。

双向联谊厅

●不论你对这本杂志有任何的意见、批评，或是软、硬件、游戏上的问题，亦或是你有更好的idea想提供给我们，即使你只是单纯地想发发牢骚，也欢迎你在此写下珍贵的建议：

●杂志又改版了！这次整个编辑部上下咬紧牙根，努力扩充了所有读者最想要的彩页篇幅，当然，往后的求变化脚步我们依旧不敢停滞。对这样的变化您有怎样的期许，或许您有更好的意见，赶快让我们听见你的声音吧！

友情天地

●如果你想加入我们的友情天地，欢迎您在此写下你的真诚告白与资料。

姓名		性别		真诚告白
绰号		年龄		
OICQ		星座		
我的偶像				
喜欢的运动				
喜欢的宠物				
喜欢做的事				

游戏审判团

哎呀，这个游戏怎么作成这样？
那战斗系统也设计得太差了吧！
游戏剧情实在不该这样写...

玩游戏，总有这种恨铁不成钢的愤忾，但你我不是专家，不是权威，有谁曾仔细聆听过您心中的高见与感受？游戏审判团就是这么一个公开玩家想法的一个园地！你想审判那个游戏？想批评那个作品？最好一针见血，字带利刃，真切道出游戏的优缺点。现在，不管你想审判哪个游戏，都期望能见到您更犀利、更专业、更直击的审判状喔！

游戏名称：________________

请沿虚线剪下



●回函请寄：北京市海淀区上地信息路19号商服中心　3层321房　邮编：100085

●杂志邮局订阅：(本刊邮发代号)2-213　(国外代号)M231　(国内统一刊号)CN11-3941/N　定价8.8元

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

史上最强悍的战略游戏

JAGGED ALLIANCE® 2

欢迎来到杀戮战场
我们为自由而战
为金钱而活

铁血联盟 II

完全简体中文版

Www.gameking.com.cn
www.gameking.net.cn







智塔深圳总公司
址：深圳市华强北路4002号盛庭苑B座20楼
话：0755-2075320/2075323/2075205
真：0755-2075323转分机8009
编：518028

京分公司
址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
话：010-62029665 13910034374
真：010-62029665
编：100001

上海分公司
地 址：上海市卢湾区东台路279号
国际广场1804室
电 话：021-53836604 13023188484
传 真：021-53836604
邮 编：200021

重庆分公司
地 址：重庆市喻中区石桥铺
南方花园A区国培楼1单元10-6号
电 话：023-68627692
传 真：023-68627692
邮 编：400041

GameKing®

Twilight of Sorcery

Dawn of Machinery

逼真绚烂的声光效果

简便易用的按键设置

种类丰富的任务设计

WWW.GAMEKING.COM.CN

PC上少见的精品射击游戏

雷霆战机

3D SHOOTER XTOM 3D

金智塔深圳总公司
地　址：深圳市华强北路4002号盛庭苑B座20楼
电　话：0755-2075320/2075323/2075205
传　真：0755-2075323转分机8009
邮　编：518028

北京分公司
地　址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
电　话：010-62029665　13910034374
传　真：010-62029665
邮　编：100001

上海分公司
地　址：上海市卢湾区东台路279号
国际广场A1804室
电　话：021-53836604　13023188484
传　真：021-53836604
邮　编：200021

重庆分公司
地　址：重庆市渝中区石桥铺
南方花园A区国培楼1单元10-6号
电　话：023-68627692
传　真：023-68627692
邮　编：400041





梦幻模拟战 I
奉献价：25 元
单 CD+游戏指南+人物收藏卡6张
梦幻模拟战 II
怀旧价：38 元
双 CD+游戏指南+人物收藏卡6张
梦幻模拟战黄金典藏版
珍藏价：98 元
（I 游戏光盘+II 游戏光盘+游戏指南+资料设定盘+人物收藏卡12张附赠全彩漆原智志原画集）

时空战士蓄势待发
十一月惊爆上市！





魔导异元素2~暗夜笑声

日本的"Blizzard"——工画堂年度力作

利欲熏心的人类引燃战火、毁天灭地的神槌再度复活了！
千锤百炼的圣剑缔造和平，人类是否能力挽狂澜，再造新世界呢？

我们拥有——
高品质的画面、
高水准的音乐、
曲折动人的剧情、
精美的游戏包装、
详尽的游戏手册、
完善的售后服务……

买下它，让你拥有
我们的所有！

10月
普通版、精装版同步上市

普通版——不买后悔价：38元
游戏盘，上百页的精美游戏手册

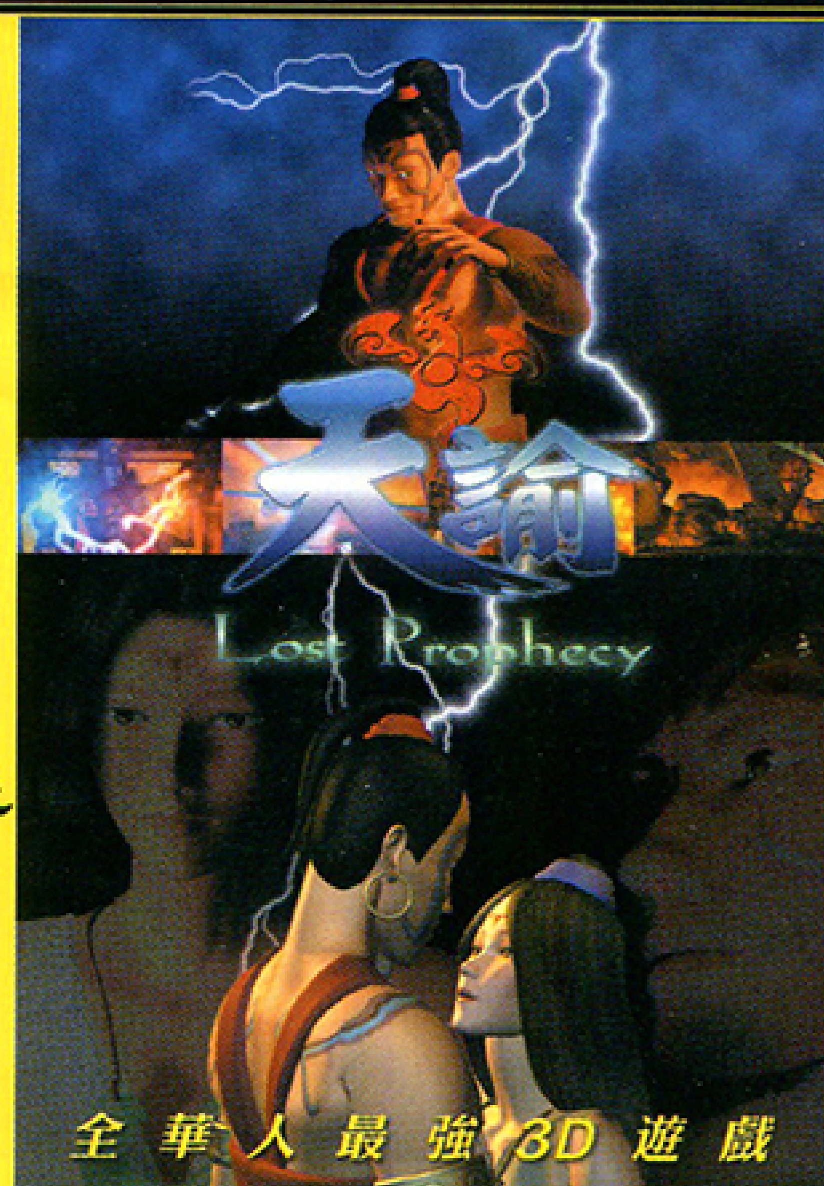
精装版——黄金典藏价：88元
游戏碟、音乐碟、资料碟、192页全彩精美官方攻略画册、日本原装人物卡

天喻

3CD　势不可挡价 58元

全华人超强的3D游戏

* 纵横千年、横越万里、七千年前的古神话、开创中国古代3D幻想游戏新纪元
* 自动追踪镜头+电影式镜头、双重运镜，双重震撼，游戏中随时切换。
* 独特过关提示设计，让您一路顺畅，痛快玩到底！
* 发烧级神秘宗教音乐，由顶尖唱片制作人倾力制作，听觉HIGH到超高点！





上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

地址:上海恩园路172号环球世界大厦2903　邮编:200040售后服务热线:21-62493326
传真:21-32140053　销售热线:21-62493049公司网址: http:\\www.yistar.com.cn
技术支持: support@yistar.com.cn　销售信箱: sales@yistar.com.cn

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

DIABLO II

暗黑破坏神 2

金装英雄版

与暴雪联手推出的最新限量版本，特别送出多种全**新**超**酷**礼品，实用、时尚、好玩、极富个性，带给你无尚的满足和荣耀！

《暗黑破坏神 2》豪华版的用户，以其至高无上的金牌会员身份，可7.5折优惠购买《金装英雄版》中的所有时尚礼品。

万众瞩目 英雄版

11月闪亮登场！

金装英雄版:188元

豪华版:228元

标准版:98元





奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路34九运大厦10楼D座2号
销售热线：(027)85417803　(010)82657908-8005　(021)64848926
服务热线：(027)85836013　(010)82657909-8001
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

OKING GLASS 工作室
将独创的隐身动作模式推向新高峰！
EIDOS
THIEF II
THE METAL AGE



黑暗中的公正！
✠变幻莫测的场景
✠锦上添花的引擎
✠偷天换日的关卡






中(英)文版
双CD
68元

✣切记，您不是一辆坦克！
不然就请为神偷料理后事吧！

神偷2 金属时代

继成功推出 KA52 鳄鱼直升飞行中队后
第二部超低价位精品模拟游戏

Viper Racing
毒蛇赛车
带你一起去狂飚！




操控独特、
场景精美、设计体贴，
美仑美奂的跑车、
丰富多采的赛道、
三种游戏模式、
（一架滑翔机）、
爱车族的个性选择！

38元

奥美电子
A E C
w.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路 34 号九运大厦 10 楼 D座 2 号
销售热线：(027)85417803 (010)82657908-8005 (021)64848926
服务热线：(027)85836013 (010)82657909-8001
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

SIERRA STUDIOS
雪乐山

起来，不愿做菜鸟的人们！

因为你拥有——

最全面的秘技　　最酷的外表
最及时的攻略　　招招见“血”
全新的套路　　篇篇实用
字字含金

32开超厚小本
定价：4.8元
每月25日与玩家见面



VS



《软件与光盘2000年增刊》与“RPG魔鬼书”

合二为一

带你周游200个RPG游戏世界
让你了解亦幻亦真的PRG周边故事
帮你解析最新的RPG游戏攻略
你将得到一本RPG游戏的资料全书
你将了解到PC GAME的另类故事
你将欣赏到玩家们的真我风采
更有最新的攻略等着你
敬请期待——

本世纪的魔鬼终结者

起来，问天下谁是英雄！

本刊各地零售点有售　邮购地址：北京6129信箱　邮编：100061
联系电话：(010)67152757　收款人：次世代　免邮费，另加2元挂号费



TRANK software
中青旅创先软件

超级酒店大亨2

歡樂大亨

欢乐动员令，大亨再出击！

3D漫画造型与真人全程语音
最新策略级大富翁游戏
独特的深度企划，造就优秀的生光表现

10月上市！

29.9元

刀剑笑

谱写武侠游戏新世代
漫画大师冯志明巅峰之作
开创武侠漫画新风范

日前，市场上出现了一款繁体中文版的《刀剑笑》，经查证此版本游戏未经授权，纯属盗版，且碟片含有大量CIH病毒。为了打击盗版（伪正版），切实保护玩家的权益，本公司特别将该游戏零售价格定为49元／3CD，以谢玩家。《刀剑笑》的简体中文版将于十一月初正式发行上市，希望玩家认准商标，谨防假冒。

11月初上市！

3CD
49元

欢迎光临《互动游戏》网站 http://www.tranksoft.com.cn

中青旅创先软件产业发展有限公司　邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　传真：(010) 82612538　邮编：100086
销售热线：(010) 62617707　(010) 82612745　技术服务热线：(010)62628863

[华彩软件 SOFTCHINA]

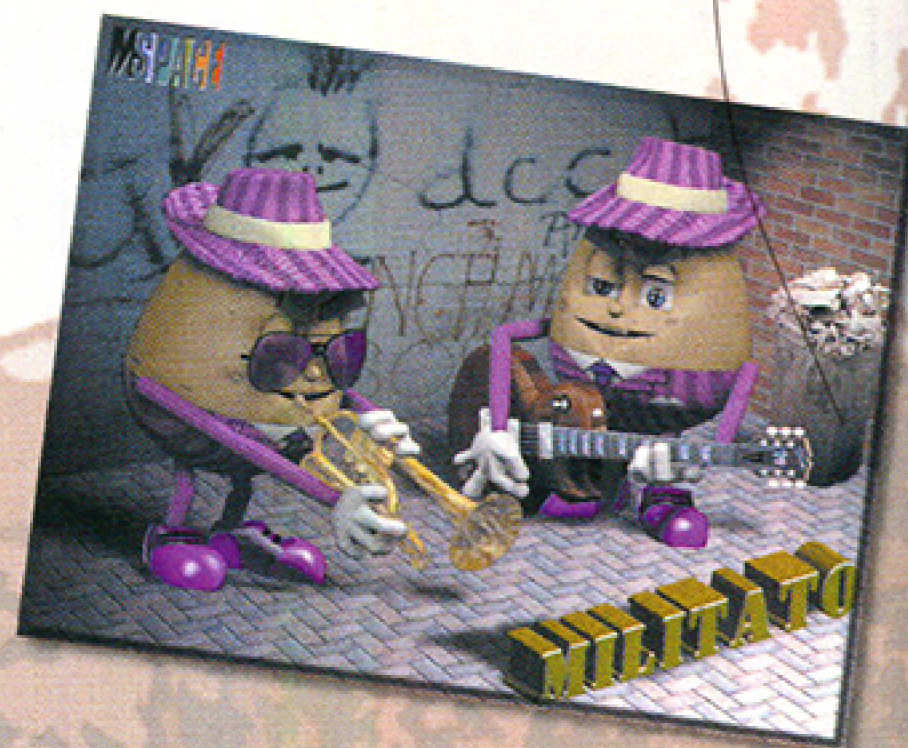
29.9元

马铃薯大兵

全3D益智射击游戏!



二十多种武器助你冲锋陷阵



支持多人在线模式



操作简单，男女老少都能轻松上手



向不可能的任务挑战！

特别赠送

马铃薯游戏棋一套

马铃薯便携通讯录一本



Dokebi

SAMIT HERMIT STUDIO

聖教士股份有限公司

经销：北京信达新意网络技术有限公司

发行：北京天下华彩网络软件有限公司　地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区

电话:(010)88096906　传真:(010)88096279　E-mail:servicepub@softchina.com.cn

霹雳奇侠传



3CD

简体中文版

- 《仙剑奇侠传》的制作小组
- 《轩辕剑3》的游戏引擎
- 狂徒、DOMO联袂经典奉献
- 大宇首席动画设计师林克敏跨刀之作，引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
- 感受八音才子黄文祥演绎大霹雳精彩人生

超值奉送
《仙剑诗集》

零售价：88元

个丑得道，一朝变奇侠
江湖凶险，快意大霹雳



北京晶合时代软件技术有限公司总代理　晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售　《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089　咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn　网上咨询：www.jhpop.com



大宇资讯股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

育碧软件新鲜游戏热卖中







育碧软件与台湾大宇公司

强强携手推出

超低价

28元

简体中文版

11月疯狂上市

亲手调配饮料

享受经营饮料量贩店的乐趣

满足消费者对喝的渴望



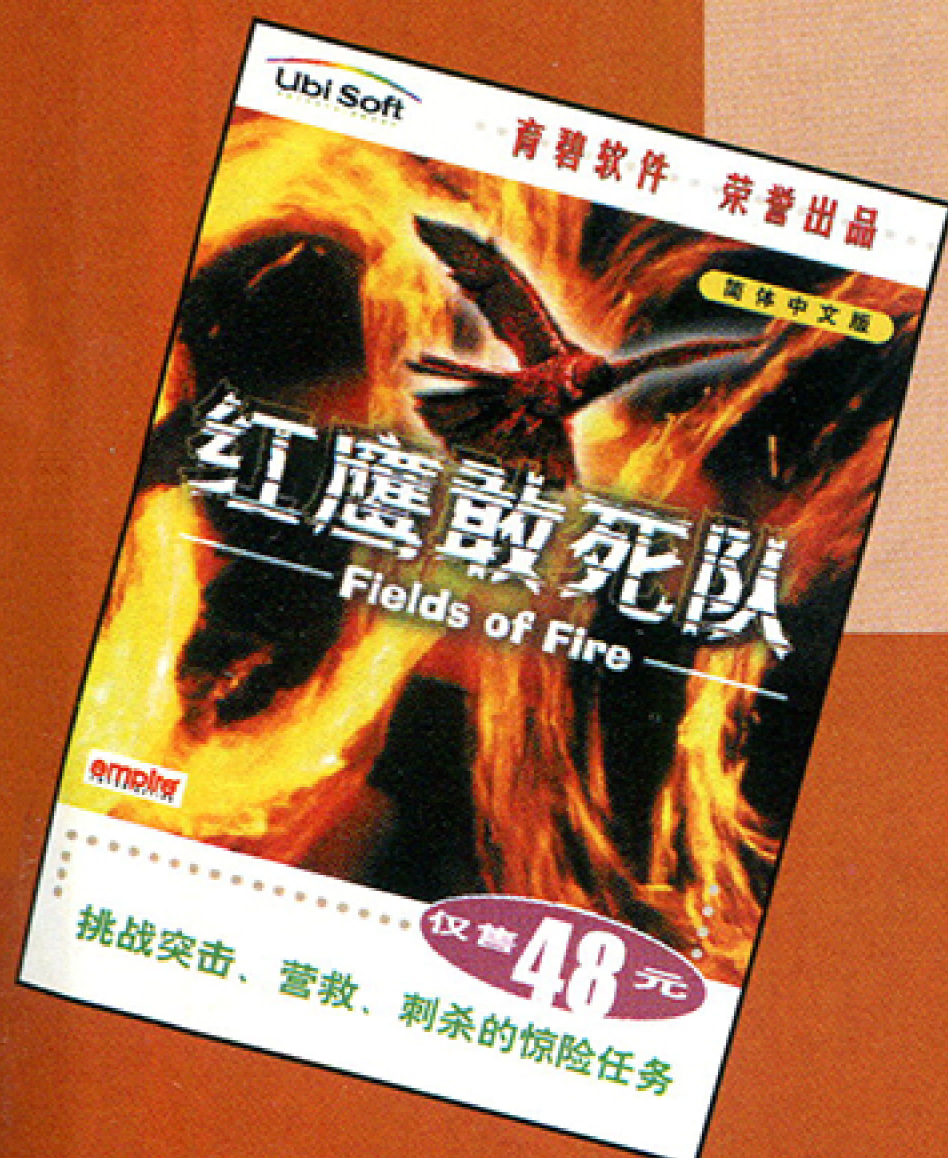


上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线，(021) 58788969-241

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62644344
传真：(010)62581569

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

育碧软件新鲜游戏热卖中













48元 简体中文版 11月上市

崭新角度 全新体验 阵容强大 港台当红巨星老中青三代连袂演出

谁说命运不由己 创出游戏新世纪



上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241

北京联络处
地址:北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话:(010)62644344
传真:(010)62581569

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

黑暗之光



Online Game

Dark Sa

MGAME .com.cn

宇智科通网络技术有限公司 电话： (010)62328775 . 62347312. 62

宇智科通　公告天下

韩国WIZGATE公司经典网络游戏
《黑暗之光》已然登陆中国

2001年2月2日《黑暗之光》网络游戏大比拼，现在勤学苦练积蓄实力，来日跨马横刀赢得大奖。**100台17寸名牌显示器**是我们为真正的玩家准备的厚礼。

1、韩国排名前3的在线网络游戏，注册会员数万人。

2、**大众软件、家庭电脑与游戏机、软件与光盘、游戏时代、新娱乐时代、电脑报**、联合推荐。

3、网络**RPG**游戏与我们情同一脉，提升等级，修炼人物，积累经验，才能所向披靡。体味朋友的温情关怀，如果有缘还能迎娶贤妻。感受战争的残酷豪夺，如不慎损命只好花钱赎回。

4、游戏操作界面简单明了轻松上手，速度平滑忘缺网络等待的苦恼，社区管理机制公平公正，使你更多的时间投身游戏。

5、中文聊天来交朋识友，在线千人来组织帮派。如果你够水准，够朋友，就能感召天下，拥兵无数而自成一派并肩作战。

6、完善的战略与技术支援，玩家至上的准则，扫除你的后顾之忧。

挑战在即，抓住时机，无须等待。

2--8月只有一个温度--《黑暗之光》让你酷热难耐。

7、第一次上手轻松无限，第二次上手紧张刺激，第三次上手留恋往返。

到网站登录可以运行《黑暗之光》
大赛详情请参阅**www.mgame.com.cn**

NEXT

E-mail: darksaver@mgame.com.cn, dreamsodo@mgame.com.cna

软件与光盘












ISSN 1008-097X



数位玩具　和仲科技

邮发代号：2-213　国外代号：M231　国内统一刊号：CN11-3941/N　定价8.8元